YAMATO VIDEO

La più completa collezione di disegni animati giapponesi presenta:

YAMATO SERIES TV
DAITARN 3
VOL. 1
ARRIVA HARAN BANJO
LA SFIDA DEL COMANDANTE NERO
IL COLLEZIONISTA TRADITORE
A ME IL SOLE
YAMATO VIDEO

YAMATO SERIES TV
DAITARN 3
VOL. 2
UN BAMBINO IN PERICOLO
IL SONTUOSO INVITO DI ANIMAD
LA STRATEGICA SORTITA DI TOPPY
JIRA PERISCE IN UN CARRO ARMATO IN FIAMME
YAMATO VIDEO

YAMATO SERIES TV
DAITARN 3
VOL. 3
UNO STRANO INSEGUITORE
L'ULTIMO RIFLETTORE
LA LEGGENDA DEI NIBELUNGHI
UNA REMOTA STELLA D'ORO
YAMATO VIDEO

YAMATO SERIES TV
DAITARN 3
VOL. 4
MEGABORD PRIMA E DOPO
BANJO VOLA VERSO L'AURORA
KOROS E ZENOYA

YAMATO SERIES TV
DAITARN 3
VOL. 5
L'AMORE DI REIKA
L'UOMO CHE SPARI' NELLA GALASSIA
STRATEGIA AFFETTA-TERRA
NON POSSO UCCIDERE KOROS
YAMATO VIDEO

YAMATO SERIES TV
DAITARN 3
VOL. 6
LA MUSICA SOGGIOGA BANJO
LA STELLA NELLA STELLA
UNA FIAMMA ROVENTE CHE BRUCIA IL CORPO
NON SOPPORTO I FUNGHI
YAMATO VIDEO

YAMATO SERIES TV
DAITARN 3
VOL. 7
VITA E MORTE DI UN AMMIRAGLIO
IO SONO IO, TU SEI MILENA
UN ASSO DI GIORNI LONTANI
IL SUPER ROBOT TRASFORMABILE COMPLETATO
YAMATO VIDEO

YAMATO SERIES TV
DAITARN 3
VOL. 8
CIGNO, DANZA AL MIO PETTO!
IL CAVALLO DI LEGNO DI LUCIAN
LA LEGGENDA DELLE COSE BELLE
SPARATE A QUELLA BANDIERA
YAMATO VIDEO

YAMATO SERIES TV
DAITARN 3
VOL. 9
BANJO IN UN MONDO INESPLORATO
LA BATTAGLIA DEI ROBOT
ALL'ESTREMITA' DI QUESTO AMORE
IL SOGNO NELL'OSCURITA' DEL PASSATO
YAMATO VIDEO

YAMATO SERIES TV
DAITARN 3
VOL. 10
UNA SFOLGORANTE SERIE B
L'UCCELLO AZZURRO DELLA BUONA FORTUNA
"BEAUTY" UNA POESIA D'AMORE
BANJO SVANISCE NELL'ALBA
YAMATO VIDEO

DAITARN 3

È disponibile la serie completa!

10 videocassette al prezzo di lire 29.900 ciascuna.

Tutte le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita
Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

Da compilare in stampatello barrando la casella prescelta. Inviare in busta chiusa a: Yamato srl, via Lecco 2, 20124 Milano.
Nome e cognome ....
Via .... N° .... C.A.P. ....
Città .... Provincia .... Tel ....
Inviatemi le seguenti videocassette ....
....
....
....
....
....

☐ Pago anticipatamente l'importo totale tramite vaglia postale (allegare copia della ricevuta) + 5.000 lire quale contributo fisso per le spese postali.
☐ Pagherò contrassegno al postino l'importo totale + le spese postali.

Firma ....

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

NUOVO PUNTO VENDITA VIDEOGIOCHI a TORINO in corso Dante, 2

VENDITA PER CORRISPONDENZA

per ORDINI e INFORMAZIONI telefona subito 011-3090202 (r.a.)

VASTO ASSORTIMENTO anche per Saturn-32X

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	
AERO THE ACROBAT 2	TEL.	
AEROBIZ SUPERSONIC	129.900	(U)
AGASSI TENNIS	39.900	(E)
ALIEN 3	69.900	(U)
ALIEN SOLDIER	TEL.	
ANIMANIACS	99.900	(E)
ART OF FIGHTING	99.900	(E)
ASTERIX:THE POWER OF THE GODS	125.900	(E)
ATP TENNIS	139.900	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.900	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.900	(E)
BATMAN IL RITORNO	69.900	(E)
BATTLE SHIP	107.900	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	119.900	(E)
BATTLETOADS	69.900	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.900	(U)
BEAST BALL	TEL.	
BEAST II	TEL.	
BEAVIS & BUTT HEAD	119.900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49.900	(E)
BLOODSHOT	99.900	(E)
BONANZA BROSS	49.900	(E)
BONKERS	99.900	(E)
BOOGERMAN	49.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 95	119.900	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBBA N'STIX	109.900	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99.900	(U)
BUSY TOWN	109.900	(U)
CANNON FODDER	129.900	(E)
CAPITAN AMERICA	59.900	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	119.900	(U)
CHAOS ENGINE	129.900	(E)
CHUCK ROCK II	79.900	(E)
CLAY FIGHTER	125.900	(U)
COACH K COLLEGE BASKETBALL	119.900	(U)
COLUMNS 3	49.900	(J)
COMBAT CARS	79.900	(E)
CONTRA HARD CORPS	119.900	(U)
COOL SPOT	69.900	(E)
CORPORATION	49.900	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.900	(E)
CRUE BALL	45.900	(E)
CRUSADER	139.900	(U)
CRYSTAL PONY TALES	109.900	(U)
DAFFY DUCK	129.900	(E)
DAVIS CUP TENNIS	49.900	(E)
DAZE BEFORE CHRISTMAS	TEL.	
DESERT DEMOLITION	109.900	(E)
DICK VITALE BASEBALL	139.900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	79.900	(E)
DOUBLE DRAGON III	79.900	(U)
DOUBLE HEADER	52.900	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.900	(E)
DUNE II	119.900	(E)
DYNAMITE HEADDY	129.900	(E)
EARTH WORM JIM	139.900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	129.900	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	129.900	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	129.900	(U)
ESWAT	59.900	(E)
FATAL FURY	59.900	(E)
FATAL FURY 2	59.900	(J)
FATAL LABYRINTH	49.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	119.900	(E)
FRANKENSTEIN	79.900	(U)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89.900	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	149.900	(U)
GREENDOG	49.900	(E)
GYNOUG	49.900	(E)
HARDBALL '95	TEL.	
HARDBALL 94	49.900	(E)
HURRICANES	49.900	(E)
I PUFFI	89.900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	59.900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (IMG)	69.900	(E)
J.LEAGUE PRO STRIKER 2	85.900	(J)
JAMMIT	129.900	(U)
JELLY BOY	99.900	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	85.900	(E)
JOHN MADDEN 95	119.900	(E)
JUNGLE BOOK	119.900	(E)
JUNGLE STRIKE	89.900	(E)
JURASSIC PARK 2	129.900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	119.900	(E)
KICK OFF 3	99.900	(E)
KING OF THE MONSTER 2	49.900	(U)
LAST BATTLE	42.900	(E)
LEMMINGS II	129.900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	119.900	(E)
LOST VIKINGS	129.900	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	49.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.900	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	129.900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.900	(E)
MAXIMUM CARNAGE	99.900	(E)
MEGA BOMBERMAN	79.900	(E)
MEGA SWIV	99.900	(E)
MEGA TURRICAN	79.900	(E)
MICKEY MANIA	79.900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.900	(E)
MIGHTY MAX	115.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	69.900	(E)
MR NUTZ	109.900	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	49.900	(E)
NBA ACTION 94	129.900	(U)
NBA ACTION 95	139.900	(U)
NBA JAM	59.900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	109.900	(E)
NBA LIVE 95	119.900	(E)
NCAA FINAL FOUR BASKETBALL	TEL.	
NFL QUARTERBACK CLUB	139.900	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY 95	99.900	(E)
NHL HOCKEY 95	129.900	(E)
NIGEL MANSELL RACING	99.900	(E)
OPERATION EUROPE	49.900	(U)
PAC ATTACK	109.900	(U)
PAC MAN 2	129.900	(U)
PAGEMASTER	129.900	(E)
PAPERBOY 2	49.900	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109.900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95.900	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79.900	(E)
PGA TOUR GOLF 3	129.900	(E)
PHANTASY STAR IV	169.900	(U)
PIRATES OF DARK WATER	79.900	(E)
PITFALL	75.900	(E)
POWER MONGER	49.900	(E)
POWER RANGERS	119.900	(E)
POWERDRIVE	119.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	109.900	(E)
PRIZE FIGHTER	TEL.	
PROBOTECTOR	119.900	(E)
PSYCHO PINBALL	115.900	(E)
PUYO PUYO 2	TEL.	
RACE DRIVING	67.900	(U)
RADICAL REX	49.900	(E)
RANGER X	79.900	(E)
RED ZONE	129.900	(E)
REVOLUTION X	TEL.	
RISE OF THE ROBOTS	119.900	(E)
RISTAR	109.900	(U)
ROAD RASH 3	129.900	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	59.900	(E)
ROCKMAN MEGA WORLD	TEL.	
RUGBY WORLD CUP 95	119.900	(E)
SAILOR MOON	TEL.	
SAMURAI SHODOWN	129.900	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	129.900	(U)
SEA QUEST DSV	139.900	(U)
SECOND SAMURAI	59.900	(E)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79.900	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	119.900	(U)
SHAQ-FU	129.900	(E)
SHINING FORCE II	149.900	(E)
SILVESTER & TWEETY	129.900	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SLAM MASTER	129.900	(E)
SNOOKER	TEL.	
SOLEIL (RAGNACENTY)	135.900	(E)
SONIC 2	35.900	(E)
SONIC 3	59.900	(E)
SONIC 4	129.900	(E)
SONIC SPINBALL	79.900	(E)
SPACE HARRIER	49.900	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.900	(E)
SPEED WORLD	129.900	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	69.900	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV	99.900	(E)
STAR TREK	119.900	(U)
STARGATE	109.900	(E)
STREET OF RAGE 3	139.900	(E)
STRIKER	145.900	(E)
SUB TERRANIA	69.900	(E)
SUPER FANTASY ZONE	49.900	(E)
SUPER MONACO GP II	69.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	159.900	(E)
SYNDICATE	119.900	(E)
TALE SPIN	49.900	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79.900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900	(E)
THE LION KING	129.900	(E)
THE PUNISHER	145.900	(U)
THE STORY OF THOR	149.900	(E)
THE TICK	119.900	(U)
TINY TOONS	79.900	(E)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	105.900	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	109.900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.900	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL 95	135.900	(U)
TOP GEAR 2	129.900	(U)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	129.900	(U)
TROY AIKMAN FOOTBALL	109.900	(E)
TRUE LIES	99.900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.900	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.900	(E)
URBAN STRIKE	89.900	(E)
VIEW POINT	99.900	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	129.900	(J)
VIRTUAL BART	59.900	(E)
VIRTUAL PINBALL	67.900	(E)
WARLOCK	119.900	(E)
WAYNE GRETZKY ALL STAR	129.900	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75.900	(U)
WINTER OLYMPICS 94	49.900	(E)
WOLFCHILD	47.900	(U)
WOLVERINE	99.900	(E)
WONDER BOY 5	49.900	(E)
WONDER BOY 6	TEL.	
WORLD CLASS RUGBY 95	139.900	(E)
WORLD CUP USA 94	49.900	(E)
WORLD HEROES	119.900	(U)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129.900	(U)
WORLD SERIES BASEBALL 95	TEL.	
WWF RAW	119.900	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	79.900	(U)
X-MAN 2 - CLONE WARS	119.900	(U)
YOGI BEAR	129.900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.900	(U)
ZERO KAMIKAZE	TEL.	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	119.900	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA GAME GEAR

Titolo	Prezzo
ARIEL LITTLE MERMAID	39.900
BONKERS	89.900
CHAMPIONSHIP HOCKEY	99.900
DRAGON	79.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.900
FRED COUPLES	79.900
I PUFFI	59.900
ITCHY & SCRATCHY	89.900
KAWASAKI SUPERBIKE	89.900
MICKEY MOUSE 3	79.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.900
MLBPA BASEBALL	89.900
MORTAL KOMBAT 2	79.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79.900
NFL QUARTERBACK CLUB	99.900
NHL ALL STAR HOCKEY	89.900
NHL HOCKEY 95	79.900
OPERATION STARFISH	89.900
PGA TOUR GOLF 2	89.900
POWER RANGERS	89.900
RISE OF THE ROBOTS	75.900
RISTAR	79.900
SAILOR MOON	TEL.
SAMURAI SHODOWN	89.900
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93	39.900
SHAQ-FU	89.900
SHINING FORCE	89.900
SONIC 3	59.900
SONIC DRIFT 2	85.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79.900
STAR WARS	59.900
STARGATE	69.900
SUPER COLUMNS	69.900
SUPER STAR WARS	69.900
TARZAN	79.900
THE LION KING	79.900
WORLD SERIES BASEBALL 95	79.900

THE TOP GAMES

L. 125.000 — L. 129.000 — L. 115.000 — L. 119.000 — L. 109.000 — L. 109.000 — L. 139.000 — L. 129.000 — L. 145.000 — L. 145.900

L. 149.000 — L. 119.000

Vieni a far parte del QUEEN CLUB e scoprine tutti i vantaggi!

Con il tuo primo acquisto riceverai la spilla oro del Club, il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI!

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.) · **FAX** 011-31.13.555 · **POSTA** QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO · **MAILBOX** VIDEOTEL 211503732 · **QUEEN SHOP** corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158 · **SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT**

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

MC

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000
SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 28.000

- PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

SOMM

MEGA CONSOLE

N. 16 Giugno 1995

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Damiano Desogus.
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Pubblicità: Nicola Corricelli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax. 02/66011969
Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arretrato: L. 12.000
Abbonamento annuo (11 numeri): L. 44.000
Abbonamento Estero: L. 77.000
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.
Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega - Emap Images UK

RUBRICHE

SATURN

Wall STREE

LEGGERE DI PREGA SI

Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutti i lettori di **Mega Console** gli orari in cui telefonare in reda... Se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66981586 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, il numero di telefono è lo stesso, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 2:35 di giovedì notte per chiederci se vale la pena di accattarsi **Mortal Kombat 3** se avete già il secondo episodio o vi costringeremo a giocare per 218 ore di fila a **Hyper Pachinko** e **Virtua Majhong**, come un qualsiasi pazzo nipponico. Statevebbuoni...

QUESTI STANNO COME LE PIGNE...

MEGADRIVE

MEGA-CD

MEGA 32X

LA MOBB DEI MENTECATTI

Puntualizzazione. A volte capita di ricevere fax di lettori che esigono spiegazioni riguardo ai contenuti di **MEGA Console**, a un punteggio ritenuto troppo basso (o alto) o che denunciano l'eccessiva faziosità di taluni articoli. Insomma, lettori che si lamentano delle rivista che avete fra le mani. Bene, vorrei dire solo una cosa: ragazzi, già il fatto che **MEGA** esca in edicola ogni mese è un miracolo! Già, perché con quei pazzi forsennati che ci lavorano, queste pagine hanno dell'incredibile! Prendete Char, ad esempio: inseguito perennemente dalla madre, questo elemento vive fra vocabolari di giapponese (che si ostina a studiare, ma in realtà non sa una mazza) e indiano, e poster a grandezza naturale di Rocco Siffredi. E Fabio D'Italia? Va in giro per strada e lo scambiano per un prete! Su BioMassa stendiamo un velo pietoso, mentre di MBF c'è solo una cosa da dire: passa la vita sui mezzi perché dimentica costantemente a casa depliant, foto, giochi e affini così è costretto a farsi il tragitto casa-redazione almeno 47 volte al giorno! Abitasse almeno vicino... Paolo è l'unica persona al mondo capace di perdere i giochi del Saturn per strada, Fabio Ravetto ha ormai dedicato la propria esistenza al culto del 3DO e Diego (altrimenti detto Eta Beta per la capienza delle tasche) è l'unico abitante del pianeta Terra a divertirsi con il pachinko. Marco (Del Bianco) ha una scusante: ha preso troppi puck in fronte alle partite di hockey, ma anche l'altro Marco (Ravetto) ha delle attenuanti, visto che è costretto a dividere la stanza con suo fratello... Per farla breve, di normale non c'è nessuno, a parte il sottoscritto (Simon), quindi, per favore, se dovete lamentarvi di qualcosa vi prego, vi scongiuro, vi imploro: non fatelo. Al limite se avete degli insulti mandateli a SUPER Console. E' già abbastanza difficile dividere la redazione con questi fuori-di-testa...

GAME GEAR

LE AFFINITA' ELETTIVE

"Keine gegenstaende aus dem fenster werken"
(Antico proverbio cinese)

Per quei pochi che non masticano il cantonese, ma lo ingoiano direttamente senza passare dal "Vial", la traduzione è "non gettate alcun oggetto fuori dal finestrino". Già, specie papino. In fondo è un bravo ragazzo. Forse non tutti sanno che fino a non molto tempo fa il passatempo preferito dai praghesi era scaraventare dalla finestra gli ospiti indesiderati. Da qui l'espressione "defenestrare". Non per tirarmela, ma l'ho letto sulla Settimana Enigmistica. Orbene, dalla finestra al finestrino il passo è breve. Vi dico questo perché d'ora in poi dovremo girare tutti in treno, visto che le compagnie aeree sembrano intenzionate a bandire i videogiochi portatili (Game Giara in testa, come la forfora) e ogni strumento elettronico a bordo degli aerei. Alla faccia del Gateway System della Nintendo, eh, eh... Tutti in carrozza, fratelli: il cocchiere è impaziente. La metro i seduti di fronte sono gli avanzati del viaggio precedente eccetera eccetera... La divagazione sul trenino dell'amore che ci trasporta nel fantastico mondo dei videogiochi farebbe impazzire il buon Baricco, ma il ruolo di capostazione improvvisato di questa rubrica locomotivo-epistolare mi impone di alzare la paletta e dire basta al rincaro del prezzo dei biglietti e anche dei videogames. Massì, un popo' di populismo non ha mai fatto male a Nettuno, figuriamoci a quella manza apollinea di Afrodite... Non vi ho ancora chiesto come vi butta, ma in fondo a chi importa... Io sono più a pezzi di un puzzle Ravensburger. Mi è capitata una cosa assurda: mi sono slogato una caviglia durante una partita di basket. Dove sta l'assurdità? Beh, quanta gente che conoscete si è slogata una caviglia giocando a NBA Jam TE? Vi vedo molto interessati alle mie condizioni di salute, quindi direi di passare ad Altro, che è smarcato e potrebbe segnare. I neoliberisti esaltano il giudizio dei mercati, fatto sta che lo yen si ingolla la lira come se fosse nutella e le nuove console restano ancora un sogno per molti (ma non per tutti, cin cin... Hic!). Mentre noi ci sbattiamo come dei martelli pneumatici le statistiche ci pigliano a pesci in faccia: le famiglie italiane investono in media solo 238 mila lire all'anno in giocattoli, videogames compresi. Il che costituisce l'ulteriore conferma che mentre si straparla di realtà virtuale, i pischelli nostrani continuano a giocare al balùn, volgarmente calcio. Oltre il danno, la beffa. Quando ero piccolo - cioè fino all'altro ieri - tutti mi scherzavano perché collezionavo prima i soldatini della Atlantic, poi quelli della Airfix. Il passaggio è stato traumatico, ma niente in confronto alla successione Megadrive-Saturn: allora non c'erano grossi problemi di compatibilità, se mettevi in campo le truppe napoleoniche contro i Marines non se ne accorgeva nessuno. A proposito di campo: qualcuno è interessato alle mie vecchie squadre di Subbuteo? Le scambierei volentieri con Monster Mix oppure con una di quelle mitiche stazioni di servizio a tre piani pubblicizzate sulla quarta di copertina di Topolino nei primi anni Ottanta, massì, avete presente, quelle con il lavaggio automatico, la pompa di benzina... Bei tempi, fratelli, bei tempi. Vacca polacca, è finito lo spazio... Temo che si debba cominciare... Auguratevi buona fortuna, ne avrete bisogno.

Vestro (come il catalogo),

Matteo Bittanti

Il di-battito animale del mese

MEGA CONSOLE VS PLAYSTATION

Spett.le redazione di **Mega Console**,
vorrei dirvi che il confronto tra Saturn e PlayStation che avete pubblicato sul numero 14 è scandalosamente di parte. Vabbè che siete una rivista dedicata al mondo Sega, però ne avete sparate proprio grosse sulla PlayStation! E pure sul Saturn!
Innanzitutto dite che la PlayStation può visualizzare 360.000 poligoni al secondo solo alla minima risoluzione e senza texture. E' assolutamente sbagliato: il PS-X può fare alla minima risoluzione e senza texture (poligoni flat-shaded) fino a 1.5 milioni di poligoni al secondo, 500.000 in risoluzione normale con texture senza Gouraud e 360.000 sempre in risoluzione normale con texture e Gouraud. E fin qui vi posso capire, perché le specifiche tecniche della PSX e del Saturn non sono mai state chiare. Passiamo oltre e troviamo una bella frase che dice che il 1) Il PSX non supporta lo scrolling hardware (falso, è gestito direttamente dal chip degli sprite) e 2) Gli sprites non sono né ruotabili né zoomabili (falso pure questo). Beh, avete preso un bel po' di cantonate e sino a questo punto non è niente di assolutamente idiota. Comunque una grandissima cacchiata l'avete detta, ve la cito direttamente *"L'unica cosa poco chiara in questo campo rimangono i dubbi sulle possibilità di espansione della PlayStation tramite l'aggiunta di schede (...). Ad una prima occhiata parrebbe di no (non sono infatti presenti porte collegate direttamente con il cuore della circuiteria della macchina come su Saturn e 3DO)"*.
Ma vi rendete conto della solenne idiozia che avete detto?!? Come si fa a dire che non ci sono porte collegate direttamente al cuore della macchina? Ma l'avete mai vista aperta una PlayStation?!? No, a quanto pare, perché altrimenti avreste visto che la PSX è costituito da una sola scheda (più una schedina in cartone bachelizzata per l'alimentazione) e che la porta di espansione è collegata a questa. Seguendo le piste, queste portano direttamente al processore principale (l'R3000A). Non è collegata direttamente, eh? Avete detto questo solo perché la porta si trova dietro la console, mentre sul Saturn è sopra?!?
Aprendo il Saturn avreste inoltre notato che la porta cartucce si trova sul bordo estremo della scheda principale del Saturn (che è composto da tre, di cui 2 sono secondarie), altro che "cuore della macchina"! In ogni caso, anche questa è collegata ai processori principali.
Ma non è finita qui, infatti avete stampato un pezzo riguardante il PSX ripreso tale e quale da **Super Console**! Solo che su **Super Console** era firmato MBF, mentre su **Mega** lo spacciavate come di Fabio Ravetto.
Inoltre avete detto che il chip sonoro del Saturn è un DSP a 32-bit e quello del PSX è a 16. Altra boiata: entrambi hanno un'architettura a 32-bit e producono un suono a 16-bit. Però è vero che il Saturn ha 32 voci.
Continuando ancora, potrei sottolineare che avete detto *"ancora una volta la Sega ha acquisito un enorme vantaggio sui concorrenti"*. Quando è stata la volta precedente? E in che cosa consiste l'enorme vantaggio?
Un'ultima cosa, ma come fa un RISC a 27 Mhz a fare 50 Mips? *(in effetti, questa cosa andava precisata: le specifiche diffuse dalla Sega sono - come sempre avviene - ambigue: il Saturn possiede due chip Hitachi SH1 la cui velocità è di 28.6 Mhz capaci di calcolare circa 25 MIPS ciascuno. Sommandoli, si ottiene 50 MIPS, ma è chiaro che si tratta di una forzatura che non sta in piedi dal punto di vista logico. Non è idiota come dire che il Neo Geo è un 24-bit, ma siamo lì... NdMBF)*
Fa più di un'istruzione per ciclo di clock? Ma chi volete prendere in giro? Mi fa impressione quanto siate di parte. Con questo ho finito.

Giovanni "LB" Beltrame
Milano

Ayeaah! Mi avete richiesto in tanti e sono arrivato! Sono Mago Merlino, sono il gioco dei primi sei mesi dell'anno! Perché solo dei primi sei mesi dell'anno? Risposta: perché **Killer Instinct** deve ancora uscire per U64 (e magari poi farà schifo, ah, ah chi lo sa...) e chi vivrà vedrà!

1) Andatevi a togliere le croste sul cervello e siate meno di parte. E' vero, la PSX è settoriale e chi vivrà vedrà se è un problema che ovvieranno. Pare (tra i dubbi logicissimi di una politica assurda e nettamente in contrasto con gli interessi di vendita) che la PSX non sia (forse) espandibile, ma il resto? Il resto sono un hardware che ha dimostrato di essere nettamente superiore a qualsiasi console (ma mooolto di più) sul mercato e se così non fosse non starò certo ad aspettare che il Saturn venga "upgradato" e già obsoleto perché i programmatori, una volta superati i problemi di programmazione, ci dimostrino il contrario con una console già vecchia.

Ma che croste avete nel cervello? **Tekken** dove l'avete lasciato? Neanche menzionato! Da solo è tre volte meglio di **Virtua Fighter** (in tutti i sensi): 18 combattenti, grafica mozzafiato, giocabilità altissima, mosse infinite e tecniche di combattimento da capogiro come mai visto e pallidamente ipotizzabile... Basta? No **Tohshinden** è un picchiaduro di un altro tipo (e lo ripeto, c'è da scegliere...), inedito, spettacolare, potente, originale, solo per PSX! **Ridge Racer** è disponibile da tempo immemorabile ed è una simulazione 3D troppo veloce e troppo poligonale... Tutti i giochi annunciati dalle grandi software house sono in arrivo per PSX. Ripartite da **Tekken** e vedrete che per le assurdità della recensione vi mancheranno i numeri in zona Saturn.

Ragazzi, non mi pubblicheranno mai, ma ragionate con la vostra testa e non ci soldi che prendono gli altri! Andate a vederli e provarli i giochi (quelli disponibili) ci vorrà poco per tirare le somme...

Non ho niente contro il Saturn, è una bella macchina e se solo avesse qualcosa che mi piace e che non fosse già stato annunciato per PSX, l'avrei già comprata. Quindi non sono per la guerra delle console, ma vorrei comunque dirvi che siete ridicoli nella vergognosa intenzione di spacciarvi per obiettivi... Ho avuto quasi un senso di nausea per i "condimenti" di parte presenti in tutto l'articolo. Peccato, molti pischelli che vi leggono probabilmente stanno ancora imparando cosa sono le metafore, le circonlocuzioni, le digressioni e tanti sistemi per scrivere sopra le righe e non capiranno le beotate che schiaffate in prima pagina (*veramente lo speciale era collocato nelle pagine interne... Ndr*)...

2) Perché da tutto quello che nel vostro articolo si evince a favore della PSX (con attenta analisi) è sminuito, non preso in esame, circoscritto a valori non confrontabili...

Mago Merlino
(tanto fa lo stesso)(*pusillanime... Ndr*)

PS: Quando nelle lettere ti toccano il Saturn, non dare a vedere così spudoratamente che ti scaldi...

MC Bravi!

Vi leggo da poco, ma mi piacete un sacco (soprattutto se pubblicate questa mia). Bello il confronto tra Saturn e PSX, tecnico ma accessibile. Però non mi è piaciuto proprio per niente che avete enfatizzato i meriti del Saturn e sottolineato eccessivamente i limiti della PlayStation. Non dico che la macchina della Sega non sia in grado di uguagliare le potenzialità della console della Sony, ma per ora i risultati ottenuti dalla PlayStation sono così lontani che forse anche voi li avete persi di vista.

Anche sul piano software, mi dovete spiegare perché avete rimpinzato di titoloni roboanti (non ancora usciti e di cui una buona metà prevista anche per PSX) la parte Saturn mentre avete speso poche parole su "quello che c'è" per PSX. Ora come ora, non mi sembra che il software per PSX sia scarso, anzi... Anzi, dopo **Virtua Fighter**... Sarebbe stato più obiettivo rinviare il confronto se proprio dovevate usare queste scorciatoie...

Ultima cosa piuttosto dubbio dello speciale sta nella divagazione (peraltro nella sezione Saturn) circa le sorti della PSX che, per analogia (me la spieghi, oggettivamente), dovrebbe ripetere gli errori del 3DO: questi sono pregiudizi inconsistenti, ma di sicuro impatto su chi legge, per quanto possa essere vero anche il contrario. Si poteva anche aggiungere che la Sony è una multinazionale infinitamente più potente della concorrenza... Sai, penso che la Sony non sia l'ultima ruota del carro e se è vero che chiunque si suiciderebbe dichiarando un add-on d'espansione per una macchina appena uscita, tanto vale per il discorso sulla PSX2. Non ci siamo!

Tirando le somme, potrei anche aver sbagliato su metà delle cose di cui sopra o tutte se volete, ma di sicuro si può dire che nel confronto Sega/Sony aleggiasse un forte senso di snobismo per la seconda, ben articolato tra virgole e commenti.

Gilgamesh
Milano
(*un altro che non si firma... Troppo comodo, cocchi... Ndr*)

Non nascondo una certa soddisfazione per essere riuscito ad aprire, insieme al mio collega Fabio Ravetto, un nuovo capitolo della interminabile disfida tra possessori di sistemi differenti, nella fattispecie Saturn e PlayStation (perché anche qui, in fondo, si tratta di questo). Cosa volete, mi accontento di poco... In verità vi dico, era tutto calcolato: l'incontro/scontro dialettico delle rubriche epistolari raggiunge il climax soprattutto grazie a provocazioni più o meno sotterranee. Potrei dilungarmi a lungo su questo punto (e prima o poi lo farò), ma per il momento sono necessarie alcune precisazioni relative al tema specifico Sega vs Sony. Innanzitutto, mi sembrava che la conclusione dello speciale apparso sul numero 14 di MC fosse chiara: prima di acquistare una console da un milione e mezzo che sfrutta solo software giapponese (peraltro commercializzato a prezzi piuttosto elevati), pensiamoci sopra non una, non due, ma tremila volte. Questo vale per tutte le console, a prescindere dal marchio impresso sullo chassis. Non avete letto con attenzione l'articolo, a quanto pare: la morale della favola è - e resta - "vi consigliamo di tenere il Megadrive fino a settembre" e non "comprate il Saturn perché la PlayStation fa schifo". Se proprio dobbiamo stare da una parte, stiamo da quella dei lettori: ti posso assicurare che le nostre considerazioni (prezzi assurdi, incompatibilità dei sistemi etc.) hanno suscitato un certo malumore tra coloro che, pur operando nel nostro stesso settore, hanno interessi differenti dai nostri e preferirebbero che di certe cose non si parlasse affatto. Su Mega e Super abbiamo sempre cercato di fornire un'informazione indipendente da ogni condizionamento. Prendete le nostre recensioni: quando un gioco è pietoso, noi ve lo diciamo. Ora, quante riviste hanno il coraggio di dare 30% ad una ciofeca oltre a Mega Console? E' facile (e comodo) sparare dei punteggi tipo 110% o trincerarsi dietro a giudizi diplomatici, mentre ci vuole fegato per dire che un titolo è una porcata. Non solo: siamo stati i primi e per qualche mese gli unici a parlare della settorialità delle console Sony e Sega, mentre altri hanno taciuto alla grande... Hmmm, chissà perché... Torniamo a bomba o mi censurano: il fatto che la Sony possa contare su risorse nettamente più consistenti rispetto alla Sega, caro Gilgamesh, non significa molto... Per la cronaca, il gruppo Matsushita è grosso più del doppio della Sony e ciononostante il 3DO si è rivelato un mezzo flop a livello mondiale... I soldi non bastano, amico mio. La Sega milita nel settore dei videogames dal 1954: l'esperienza conta moltissimo. La Sony, dopo il fiasco dell'MSX a metà degli anni '80, ci riprova con la PSX. Le auguro tutto il successo possibile: tante piattaforme diverse significa (in linea di massima) tanti giochi diversi e chi ama i videogames non può che rallegrarsi di questo. Aggiungerei cinicamente che spero nel successo della PSX anche per motivi editoriali... Però, avere spirito critico significa sollevare qualche dubbio ogni tanto ed avere il coraggio di dire no ad un certo modo di fare stampa. Non abbiamo pregiudizi di sorta, né vi diciamo che il Jaguar è un'ottima console perché ne abbiamo importato un pacco dagli States e dobbiamo smaltirle in fretta, infinocchiandovi ben bene... Non scriviamo sotto dettatura. Se solleviamo qualche dubbio sulla PlayStation è solo perché abbiamo visionato una caterva e una gazzosa di titoli e di demo che ci hanno lasciato un po' interdetti, abbiamo visto le liste dei giochi annunciati e dei vari sviluppatori e abbiamo parlato con i responsabili della Sony durante le varie fiere, diversi dei quali ci sono sembrati un po' impreparati. La PlayStation è una gran bella macchina, vanta una buona softeca di titoli di qualità, ma ehi, Ridge Racer non è F-Zero (oggettivamente parlando, il gioco della Namco ha una longevità pari a una sottiletta Kraft), Tohshinden è molto meno avvincente di Virtua Fighter (per

quanto il titolo della Takara sia nettamente superiore dal punto di vista tecnico), Raiden Project non dura più di un giorno e... Un momento, non fraintendetemi, lo stesso discorso vale per il Saturn: le killer application sono pochissime e secondo la mia personale opinione non giustificano un investimento così oneroso. Come abbiamo concluso nello speciale, la cosa più intelligente da fare è aspettare settembre, quando a) saranno lanciate le versioni americane ed europee delle nuove console, b) sarà finalmente disponibile l'Ultra 64 ad un prezzo molto competitivo (il che potrebbe spingere Sega e Sony a ridurre il prezzo della loro macchine a tutto vantaggio del consumatore), c) la selezione di titoli sarà prevedibilmente più ampia, consentendo una scelta più azzeccata. Sia chiaro che questo è semplicemente il nostro personale parere: siete liberissimi di comprare quello che vi pare quando vi pare, a noi non interessa un fico secco.

Sono sorpreso, Guido, che un esperto come te non abbia compreso immediatamente il significato di una frase come "La Sega ha ancora una volta acquisito un enorme vantaggio sui concorrenti". La "volta precedente" si riferisce alla commercializzazione del Megadrive con quasi un anno di anticipo sul Super NES, manovra che ha permesso alla Sega di ipotecare il successo nella guerra delle console a 16-bit. Saprai benissimo che la Nintendo non è mai stata in grado di colmare il gap né in America né in Europa. Ora la Sega si è spinta ancora più in là, espugnando il mercato nipponico, vera roccaforte di Yamauchi, con il Saturn, lanciato con un altro anno di anticipo sull'Ultra 64 (ammesso che la grande "N" rispetti i tempi previsti). Mi pare abbastanza evidente che questo non sia irrilevante ai fini del successo dell'una o dell'altra macchina. Con oltre 600.000 Saturn venduti a tutt'oggi, inoltre, la Sega ha accumulato un bel vantaggio sui concorrenti: le unità di 3DO, Neo Geo CD, Jaguar sommate assieme non raggiungono la quota dei Saturn venduti in pochi mesi dalla Sega. Ah, da queste parti lo chiamiamo "enorme vantaggio"...

Tra l'altro, ancora oggi, nonostante Tohshinden e Tekken (che non era ancora uscito quando Fabio ha scritto il pezzo) e nonostante un prezzo più competitivo (ricordo che la PlayStation in Japan costa meno della console Sega), il Saturn resta il 32-bit più venduto. A proposito, l'autore della parte relativa alla PlayStation è proprio Fabio "Shogun" Ravetto e non il sottoscritto. L'articolo apparso su Super Console a cui ti riferisci è probabilmente PlayStation Fan, che è altro non è se non la rubrica delle news dedicata al 32-bit della Sony di Super Console. Tradotto in soldoni: i due articoli non hanno nulla in comune ad eccezione di tre righe, riportate pari pari per problemi di spaziatura. Mi sembri Oliver Stone in Wild Palms: vedi complotti dappertutto... Gilgamesh: la storia della PlayStation 2 non ce la siamo inventati noi, ma è stata tirata in ballo dai responsabili della Sony durante la presentazione ufficiale del 32-bit a Londra, di fronte alla stampa specializzata, il cui resoconto completo è apparso su un numero di Computer Trade Weekly di qualche mese fa. Sul fatto che sia una idiozia anticipare ufficialmente che il successore di una macchina che verrà lanciata in Occidente alla fine del 1995 sarà disponibile poco più di un anno dopo siamo tutti d'accordo, ma il nostro compito è anche quello di riportare queste informazioni. La lista di titoli in fase di sviluppo per PlayStation e Saturn sono state fornite dalle stesse ca-

Cereal Killer nella casa...

EN PASSANT

"Non riesco a capire per quale motivo si dia così poco spazio agli RPG, che secondo me sono i migliori giochi in assoluto... La loro longevità è ineguagliabile e tirate le somme sono proprio loro ad essere i più avvincenti. Nei giochi di ruolo è il giocatore a determinare le caratteristiche al personaggio che diventa automaticamente un eroe o qualunque altra cosa tu voglia farlo diventare. Accompagnando il tutto con una grafica passabile, un sonoro mediocre ma con una solida ragnatela di missioni, mostri e mondi vari e vie da percorrere, un gioco di ruolo sarà sempre più bello di un **Mortal Kombat** e company. Riuscite ad immaginarvi gli rpg che vedremo sul Saturn?!?"

Luca Loreto

Speriamo che non siano tutti come Virtua Hydlide: neanche Virtuoso per 3DO era così osceno...

RPG per Megadrive: secondo Luca Loreto rappresentano il software per eccellenza. Siete d'accordo?

Sho-Ryu-Ken... Ooops!!! (Alex '95)

LA POLEMICA

I LETTORI SONO UNA MASSA DI BEOTI!

Egregio Signor Bittanti,
la presente per protestare contro la bassa qualità della sezione **Q&A** della rivista. Mi dispiace dirlo, ma il livello di questa rubrica è veramente infimo. Colpa forse del "gestore", cioè del buon MBF? No, tutt'altro. La colpa è della stupidità delle domande! Non ho mai letto niente di più involontariamente comico, di più assurdo di queste domande. Se poi, come credo, si tratta di una selezione delle "migliori e più interessanti", fatico ad immaginare il livello delle domande scartate. E la fatica con cui sopporti la loro lettura. Sono troppo cattivo? Troppo acido? Vediamo un po', limitando l'analisi al **Q&A** del numero 13 di **Mega Console**. C'è chi chiede di paragonare **Fifa '95** e **MK2** per ciò che riguarda la giocabilità e il divertimento. Ma, dico io, sono due giochi completamente diversi, come diavolo si fa a paragonarli su questi due aspetti? Capirei tutt'al più un confronto sulle loro qualità grafico-sonore...
Ma i veri e propri capolavori sono contenuti nella lettera di Raffaele Rizzi. Questo "lettore" deve essere un astro nascente della comicità demenziale. Vuole **Mega** su VHS. E qui potremmo anche ridere. Già sorgono dubbi sulla sua sanità mentale quando si augura che la Sega produca il Super Game Gear, analogo al Super Game Boy. Ma il top lo raggiunge con la domanda numero nove: "*Il 32X può essere usato come lettore CD al posto del Mega CD?*". Ditemi che è una battuta: e dire che il suddetto si dichiara seguace della rivista dal numero due e si congratula per la vostra chiarezza. Meno male che siete chiari, chissà se foste oscuri... E per finire: il tapino chiede cosa gli consigliate tra Sonic 3 e **Sonic & Knuckles**, peccato che **Sonic 3** lo abbia già comprato... Lacrimo, lo giuro... Che cavolo chiedi un consiglio tra due giochi, se uno lo hai già preso?
Insomma, il 95% delle domande trova già risposta sulla rivista stessa: basta leggerla! E ora un consiglio: se le domande sono queste, non pubblicarle. Preferisco che riempi una pagina di tuoi commenti (anche demenziali), piuttosto che infarcirla di domande insulse.
Per concludere una piccola considerazione: dato lo stato comatoso della nostra valuta, dubito molto fortemente che i prezzi del Saturn e della PSX possano calare decisamente nei prossimi mesi. Credo che non si scenderà mai sotto le ottocento-novecento mila, a prescindere da una loro importazione ufficiale (*cribbio, speriamo di no... Tuttavia il 3DO, a quasi due anni dalla sua commercializzazione, non è sceso sotto le 850.000 lire... NdMBF*)
Bye, bye

Luca Maggiolini

PS: Comunque la gaffe del secolo è VOSTRA. E addirittura in copertina. E che gaffe. Sul numero 13 il sigillo reca la scritta "100% Console Nintendo". Non ho parole. Non licenziate i grafici, però... *(Touché... NdMBF).*

Beh, cosa posso dirti, caro Luca... In effetti mi capita di leggere godziliardi di domandille completamente beote e ancora oggi, all'alba del terzo millennio, ricevo innumerevoli richieste di delucidazione tra le differenze che sussistono tra la versione americana e giapponese del Megadrive, oppure se vedremo mai Super Mario Bros per una console Sega. Tuttavia, non ho la presunzione di ritenermi superiore ai lettori e di considerarli una massa di beoti, anche perché molti hanno appena scoperto quanto sia divertente videogiocare e cercano in Mega Console una guida che li porti là, dove nessuna rivista è mai arrivata prima. Beh, noi siamo qui, a disposizione di tutti. D'altronde anch'io, quando ho cominciato a leggere le prime riviste di videogiochi, non ci capivo molto, adesso ancora meno e... Er, no... Volevo dire che una delle finalità della divisione della rubrica epistolare in due spazi (Mega Mail e Q&A) è anche quella di soddisfare esigenze differenti: si può fare della "filosofia" sui videogames, ma d'altra parte è necessario aiutare anche chi incontra qualche difficoltà che noi pensiamo di aver già superato.
Anche perché, caro Luca, i "beoti" di oggi potrebbero diventare i "filosofi" di domani.

se ed integrate con materiale tratto da testate videoludiche nipponiche: non abbiamo omesso o aggiunto nulla che non sia stato ufficialmente confermato. Se tre quarti dei giochi per PSX previsti sono simulazioni di pachinko, pachislot, mahjong e roba simile, la colpa non è certo nostra. Non fatevi prendere in giro da chi spaccia per imminenti titoli e conversioni inesistenti: noi di Mega Console preferiamo distinguere tra fantascienza e cronaca (che volete, saremo all'antica). Basta così. Vi lascio a Fabio Ravetto che vorrebbe aggiungere qualcosa. Scannatelo pure, è un dannato fanatico del 3DO... Scherzone... Vai, Fabio:

Ok Mat, ti ringrazio per l'opportunità che mi concedi e visto che lo spazio a mia disposizione è piuttosto esiguo passo subito al sodo. Per prima cosa penso di dover dare una risposta a te, caro Gilgamesh. Dunque per prima cosa puoi stare tranquillo, lo speciale pubblicato sul numero 14 di Mega l'ho fatto proprio io e non mi sono solo limitato a firmarlo. Se non ci credi puoi fare un confronto con un articolo similare che ho redatto sul numero 12 di Super Console, sempre che tu non creda che anche quello sia stato una gabbata. Detto ciò (sinceramente mi sto ancora chiedendo come cavolo abbia fatto a venirti in mente un'idea del genere) passiamo ad un paio di puntualizzazioni sulle specifiche della macchina di casa Sony. Dunque tanto per cominciare la PS-X, e questo a detta dei responsabili della Sony, può elaborare 360.000 poligoni al secondo, i quali diminuiscono in rapporto alla risoluzione e all'impiego o meno del texture. I valori a cui ti riferisci tu (il fantomatico milione e mezzo di superfici flat) rappresentano semplicemente le capacità limite della 3DGE. Notevoli, non c'è che dire: peccato però che questo integrato debba sottostare ad una serie di limitazioni dovute agli altri componenti della circuiteria della PS-X (come il bus dati non sufficiente a supportare una simile quantità di info, la velocità della memoria e altre cosucce simili), quindi non lanciamoci in proclami faziosi. Confermo inoltre i miei dubbi sulle possibilità di espansione della macchina Sony (a questo proposito ti sei dimenticato l'ultima parte della frase incriminata nella quale dicevo: "*...tuttavia non ci sentiamo di escludere in maniera assoluta questa eventualità visto che, in questo campo la Sony non ha rilasciato alcuna informazione.*") ed a questo proposito ho da darti una cocente delusione: infatti non basta che le varie piste della porta arrivino al processore centrale per poter asserire che in cotale slot si possono inserire schede d'espansione. Facendo il tuo ragionamento allora potresti inserire una scheda anche nelle porte pad visto che anche queste arrivano direttamente alla main CPU. Amico mio ci sono un sacco di cose da tener presenti (bittaggio della porta, tipo di dati che possono esser scambiati, se da questa si può o no avere direttamente accesso alla memoria and so on) che tu hai "abilmente" dimenticato. Inoltre la Sony ha annunciato l'uscita di un bel modem che, ragionevolmente, andrà ad occupare proprio lo slot che ti sta tanto a cuore, quindi mi pare proprio che, a questo punto, le possibilità di vedere un add-on per la PS-X scemino notevolmente. Comunque, lo ripeto, non ci sentiamo di escludere completamente questa possibilità. Bene a questo punto lo spazio a mia disposizione è scaduto; spero solamente che quanto scritto qui sopra non dia adito a nuove e quanto mai inutili polemiche. Ragazzi, una volta per tutte, noi non facciamo il tifo per nessuna console (beh personalmente forse tendo un po' verso il 3DO...)(chi l'avrebbe mai detto? Ndr); quello che vogliamo sono solo bei giochi, poi che la macchina su cui girano sia targata Sega, Panasonic, Nintendo, Sony, REEL o Gabbana International non ci interessa, intesi?

DOVE ABITI? IN VIA D'ESTINZIONE...

Carissimo MBF,
leggendo nella posta del numero 14 il boxillo "Parliamone" vorrei soffermarmi sulla prima domanda (per quanto riguarda le altre due: *Star Trek: The Next Generation* è nettamente meglio di *X-Files (nononono, non te la puoi cavare così a buon mercato... Vogliamo argomentazioni di ti-*

QUACKSHOT

Alessio Di Lella

po razionale... *Ekkekatz... NdMBF)* e per quanto riguarda lo scontro PlayStation vs Saturn, non me ne può fregare di meno, perché il mio Megadrive me lo tengo ben stretto!). Il genere dei picchiaduro spopola incredibilmente (solo su Neo Geo ce ne saranno si è no una quarantina) *(qui skatta la proporzione Neo Geo : Picchiaduro = Pc Engine Duo : Sparatutto, NdMBF)*, vendono e non vendono, e ogni mese c'è sempre qualche nuovo arrivo (ben venga **Street Fighter Zero,** ma **Garou Densetsu 3** non lo voglio nemmeno vedere!), facendo convogliare decine di software house su questo tipo di giochi e compromettendo gli altri generi. Uno di quelli che se la passano peggio è la categoria degli shoot'em up. Lasciamo perdere il seguito di **X-Ranza** (gioco che, a mio parere è troppo facile, sia a livello NORMAL, sia a quello HARD) *(beh, comincia a dire... Il gioco dei Gau era dannatamente originale e terribilmente giocabile... NdMBF)* e soffermiamoci sulla Tecnosoft di Sigotanin, Takashi Iwanaga, Nasuka Arai. Questa software house è sempre e dico sempre riuscita a stupirci con fatti concreti e non con parole al vento, chi l'avrebbe mai detto che partita da quel modestissimo sparacchino di **Thunder Force III** *(come sarebbe a dire modestissimo sparacchino? Ne hanno tratto persino un coin-op e poi dove lo metti* ***Thunder Force II****? NdMBF)* sarebbe riuscita a regalarci un prodotto mostruoso come **ThunderForce IV**? Nessuno, credo *(io, io, io! Li ho scoperti in tempi non sospetti, come Tarantino... NdMBF)*. Ciò che secondo me ha fatto la fortuna di questa casa produttrice è il fatto che il suo staff è diviso in due (e questo lo si riscontra anche sul "look" dei suoi giochi, vedi **Devil Crash, Thunderforce IV, Herzog Zwei e Thunderforce III**) e così poteva offrire al suo pubblico un prodotto di volta in volta migliore. Lo so che oggi Capcom e Konami posseggono una serie di sottogruppi di sviluppo, ma ai tempi la divisione della Tecnosoft era qualcosa di innovativo. Oltre a ciò, è riuscita ad arruolare una serie di grafici e musicisti che definire sensazionali è forse riduttivo. Comunque, da due anni a questa parte spero di trovare sulle riviste di videogiochi che leggo notizie sullo stramaledettissimo **ThunderForce V**: complice della mia snervante attesa un certo Gabriele Pasquali che dopo aver affibbiato un meritatissimo 98% al quarto capitolo, scrisse: *"la Tecnosoft ha annunciato che entro i prossimi anni uscirà Thunderforce V"* e se non lo sapeva lui quello che diceva *(ehm, Ndr)*... Se mai la Tecnosoft dovesse farsi risentire, l'accoglierò cordialmente...

Michele Zanetti
Este (PD)

PS: Qualcuno potrebbe aver molto da ridire su quel 98% dato dall'immortale GAB, soprattutto se si guardano i numerosi rallentamenti del gioco, ma io dico: provate voi a farci stare in una cartuccia da 8 miserrimi Mbit un gioco pieno zeppo di grafica massiccia, sprites enormi e ultra-caratterizzati, tre schermate verticali d'azione per la maggio parte dei livelli, parallasse debordante da ogni parte, soffitto-pavimento-fiume di lava che si muovono contemporaneamente, armi devastanti, sonoro pazzesco, effetti laceranti, rotazioni, deformazioni ed un livello di difficoltà calibrato perfettamente. Se la Tecnosoft avesse avuto a disposizione i 40 Mbit cosa avrebbe realizzato?

PPS: Fra i giochi disponibili per la PlayStation ho notato un certo **Hot Blooded Family**, prodotto dalla Tecnosoft. Ma è proprio *quella* Tecnosoft?!? *(Yep, peccato che il gioco sia un'immane porcata... E questo si ricollega al discorso di cui sopra... NdMBF)*

PICCHIADURO E FRATTAGLIE

Bella questa!

La Sega spende (o butta, a questo punto) miliardi su miliardi per sfruttare nuove tecnologie, creare nuovi standard nel divertimento elettronico e c'è gente che considera i nuovi prodotti come delle "sottocategorie" (?) di giochi ormai vecchi e tecnicamente superati! Concordo con Fabrizio quando dice che i giochi devono divertire e non inseguire una poco probabile realtà virtuale (rivelatasi quasi impossibile da realizzare persino con i super computer delle aziende specializzate), ma da questo arrivare ad affermare i vecchi giochi perché la fireball o la grafica fumettosa stimolano di più la fantasia, mi sembra esagerato.

Vi assicuro che anche **Virtua Fighter** diverte e stimola tantissimo: sarà soltanto il mio modesto punto di vista, ma preferisco le spallate o le prese alle power waves, proprio perché la simulazione di un vero combattimento DEVE essere fatta di queste cose, senza inutili ed assurde aggiunte. E poi, chi ve lo ha detto che **Virtua Fighter** non ha giocabilità solo perché è in 3D? Questa è proprio la categoria meno condizionata dalla grafica! E' vero che quest'ultima è assai innovativa, ma è proprio qui che ammiro lo sforzo della Sega, che non va solo nella pericolosa (perché sicuramente fallimentare) direzione di un eccessivo realismo dei videogiochi, ma tenta, al contrario, nella giusta misura, di uscire dalla paurosa ripetitività dei picchiaduro materializzatasi nella marea di spudorati cloni di **Street Fighter** riuscendoci alla grande. Un'ultima considerazione. Pur avendoci giocato varie volte, non ho mai visto in **Street Fighter** quel carisma che ha tanto colpito Fabio Vezzosi e Luca Mauroner. Anzi, ho sempre pensato che il successo di **Street Fighter** - come del resto quello di altri giochi - fosse dovuto più all'hype prolungata più del dovuto (con il lancio di nuove versioni ogni sei mesi) che non ad una oggettiva superiorità della cartuccia. Certo, non possiamo sapere cosa succedere con **Virtua Fighter**, però il carisma è un fattore troppo soggettivo per poter essere incluso tra le peculiarità di un gioco, e non credo che si possa stabilire un unico termine di paragone.

Quindi, tirando le somme, a quando il terzo episodio di **Virtua Fighter**? *(estate in Japan, NdMBF)*

Vincenzo "VIP '95" Palmieri
Padula (SA)

Miao, gente!

Sono Bad Cat e forse qualcuno di voi mi conoscerà già. Non possiedo alcuna console Sega, ma vi scrivo per dire la mia sul

IL FUTURO DEL 32X

Cari amici di **Mega Console**,

ho appena finito di leggere il numero 13 della nostra amata rivista e ho appena capito di non aver sbagliato rivista, visto che in copertina appare il logo 100% Console... Er, Nintendo. Cos'è successo? Un errore, una bustarella o un sabotatore? *(A volte odio il mio lavoro... NdMBF)* Comunque, i veri problemi sono altri... Sono veramente preoccupato per il futuro del 32X e della Sega. Appena uscita, questo suppostone a 32-bit è stata accompagnata da grandi titoli come **Doom, Star Wars e Virtua Racing Deluxe,** ma poi... Tralasciamo robo tipo **Cosmic Carnage**, **Space Harrier** e **Super Afterburner** che sono letteralmente innominabili... Passiamo sopra anche ai giochi che hanno in parte deluso, tipo **Metal Head** (ci aspettavamo tutti qualcosa di più), **Motocross Championship** o **36 Great Holes**, ma quando ho letto che **Mortal Kombat II** per 32X non è veloce quanto la versione Super NES... Oddio, mi cadono le p... Er... Aggiungiamo poi che **Alien Trilogy** uscirà solo per Saturn e non per 32X come inizialmente previsto, non credo proprio che giochi come **Clay Fighter 2, Izzy** o **Blackthorne** potranno risollevarci il morale più di tanto... Inoltre, non mi piace molto il fatto che molte case si limitano a migliorare esteticamente dei titoli già usciti in versione 16-bit come **Boogerman, Zero Tolerance** e **Earthworm Jim** anziché sviluppare giochi del tutto nuovi: non siamo mica così ricchi da permetterci di acquistare due versioni! (parole sante, NdMBF)

Sono d'accordo con voi sul fatto che il 32X è una macchina nuova e bisogna avere pazienza (anche se qui stiamo parlando di Sega e non di Panasonic o Atari) e sono anche d'accordo che in passato il Megadrive ci ha regalato dei mitici giochi, ma ormai è ora di pensare un po' al futuro...

Riassumendo, la mia domanda è questa: continuando di questo passo e considerando che stanno uscendo altre console, la Sega sarà costretta a cedere lo scettro? **Doom** è sicuramente splendido, ma da solo non basta e noi abbiamo bisogno di qualcosa di concreto da inserire nello slot del 32X! Un'ultima cosa: non stiamo esagerando con i prezzi delle console? Se avessi un milione e seicentomila a disposizione, forse prima del Saturn opterei per un 486 DX2 a 66 Mhz di seconda mano, o no?

Possiamo fare il funerale alla Konami? *(no, perché sta preparando una serie di titoli succosissimi per Saturn... NdMBF)*

Massimiliano Leoni

Se fossi in te scatterei immediatamente a leggere la recensione di Chaotix e lo spazio X-TRA, che questo mese è particolarmente ricco di novità... In una intervista rilasciata alla prestigiosa testata inglese Edge, Tom Kalinske, presidente della Sega of America, ha confermato che è il 32X è una piattaforma prioritaria e che intendono supportarla alla grande per almeno quattro anni. I titoli in fase di sviluppo per la suppostona a 32-bit sono veramente moltissimi e con giochi come Virtua Fighter, Fifa Soccer, Wing War e molti altri, ci sarà veramente da divertirsi...

dibattito sui picchiaduro ad incontri (P.A.I.). Mi rivolgo in particolar modo a Luca Mauroner, Fabio Vezzosi, Milton '95 e a Fabrizio Marchesana che hanno esposto la loro sul numero 13 di **MC** (ehi! Vi siete accorti che accanto alla "E" di **Mega** c'era un bel bollino 100% Nintendo?!? Che gaffe!)(*Er... Occhei, occhei... Direi che si tratta dell'Orrore di Stampa dell'anno... NdMBF*). Ora, dire che **Virtua Fighter** è un PAI tridimensionale è sbagliato: poligonale sì, ma 3D no. Infatti, permette movimenti molto limitati (avanti ed indietro), come nella maggior parte dei PAI bidimensionali. Quindi, la tridimensionalità è una illusione bella e buona. In effetti, giocare a un PAI poligonale è come assistere ad un incontro di arti marziali o come guardare un film con Van Damme o Bruce Lee, ma tutto ciò non influisce minimamente sulla giocabilità. *Au contraire*, nelle simulazioni di volo o di guida, la grafica poligonale può essere definita tridimensionale, in quanto permette di avere delle visuali diversi del proprio mezzo che influiscono direttamente sulla giocabilità. Quindi i picchiaduro poligonali non faranno le scarpe a quelli bidimensionali (disegnati e digitalizzati che siano), ma ne divideranno assieme a quelli il successo. Caro Fabio Marchesana, chi ha detto che i PAI poligonali debbano essere tutti realistici? Ok, **Virtua Fighter** segue la via del realismo, ma è una scelta dell'AM2. In **Tohshinden** ci sono spade e pseudo-fireball. In **FX Fighter** i combattimenti sono surrealistici, quindi la fantasia è al sicuro. Comunque, per ora i picchiaduro bidimensionali trionfano: **SSF2**, **Darkstalkers**, **X-Men**, **Samurai Shodown 2**, **King of Fighters '95**. I picchiaduro in 3D esistono, sono **Ballz** e **Fatal Fury 2** (e Special), non ci avevate mai fatto caso? Furufurufuru!

Bad Cat

DOPPIO GLOBALE?

Cosmopolita redazione di **MC**,
vi scrivo per la terza volta e come nelle mie precedenti lettere, il mio scopo non è quello di farvi domande assillanti sull'uscita di un dato videogame e via dicendo, bensì quello di scrivere qualcosa di - spero - intelligente sul fortunatissimo, coloratissimo (rovinatissimo, Mandi Mandi docet) mondo dei videogames. Sul numero di aprile ho letto tante belle letterine che hanno stimolato quel poco di cervello che mi è rimasto.
Leggendo la missiva del "*ragazzo di vent'anni che possiede un Saturn da circa un mese*" mi è venuta una bella ideuzza: visto che oramai il prezzo delle console e del software dedicato sta raggiungendo livelli assurdi (anche se la qualità tecnica è in costante aumento), perché non fornite due dati globali nelle recensioni dei giochi, uno relativo al gioco in quanto tale e l'altro tenendo conto del rapporto qualità-prezzo. In questo modo sarebbe possibile regolarsi in modo più coerente (un gioco da 90% che ottiene un misero 70% per ciò che riguarda il rapporto qualità-prezzo sarà accessibile solo ad Agnelli, ma non per questo deve venire penalizzato per ciò che riguarda il giudizio sulla sua qualità). Un'altra cosa che ho notato è l'attenzione a volte spropositata che si dà al globale del gioco. Essendo frutto di un giudizio che - pur essendo forzatamente oggettivo - non potrà mai esserlo fino in fondo (siamo uomini, non consoles), non può essere attendibile al 100%.
Con questo non voglio sminuire il lavoro svolto dai redattori, che è sempre stuplendido® (sono riuscito a ficcarlo anche in questa lettera), vorrei semplicemente ricordare che un gioco da 70% non è una schifezza solo perché si è beccato un voto simile (*finalmente qualcuno che l'ha capito: la scala di valori va dallo 0 al 100%, mentre altre testate si limitano a dare punteggi compresi tra l'80 al 100%, per lo più per motivi "politici". Risultato: non si riesce a distinguere i capolavori dalle mediocrità e si imbrogliano letteralmente i lettori... NdMBF*). Io personalmente mi sono divertito parecchio giocando a **Space Harrier** per 32X. Certo, non è un gioco che sfrutta la console in modo galattico, ma, essendo un fan del coin-op l'ho trovato oggettivamente stuplendido® (e sono due!) a dispetto del 55% che si è beccato su **Mega Console**...
Chiudo presentandomi: sono Simone Caronno, ex Alfonso 2000. D'ora in poi chiamatemi Plexigass (*è tutto molto interessante, no dico davvero... NdMBF*)...
Salutoni,

Plexigass

Doppio globale? Bah, premetto che non ho mai creduto troppo nei numeri (da qui la mia idiosincrasia per trigonometria et similia), pertanto non vedo di buon occhio la moltiplicazione dei giudizi in cifre. Non dimenticare che il punteggio finale del pagellino include il rapporto qualità prezzo (vedi la discussione sull'89% dato a Virtua Fighter da Fabio Massa qualche mese fa), quindi non vedo il motivo di aggiungere altri numeri. I francesi sono unici in questo: per i remake dei giochi vecchi assegnano un giudizio vero e proprio e uno separato per i "nostalgici". Oppure nei giochi sportivi distinguono tra i punteggi dati alla simulazione quando giocata da soli oppure in due, quattro etc. A mio parere basterebbe una frase di accompagnamento nel commento, no?

E IO NON GIOCO PIU', ECCO...

Dear MBF (sta per My Best Friend, vero?) mi chiamo Giuseppe ed è la terza volta che ti scrivo. Il tema che vorrei affrontare in questa mia lettera è la giocabilità dei videogames. Secondo me, la giocabilità è andata costantemente migliorando col passare del tempo e con l'evoluzione dell'hardware. Sì, ci sono stati (e ci sono tutt'ora) alti e bassi, ma credo che in fin dei conti la parabola della giocabilità nei videogames abbia sempre seguito una parabola ascendente. Il motivo per cui certi videogiochi per le nuove macchine (3DO e Jaguar in testa) non siano molto giocabili secondo me è da ricercarsi esclusivamente nel fatto che le software houses non conoscono ancora a fondo le specifiche tecniche delle nuove console e quindi non sono ancora in grado di tirare fuori il massimo. Del resto, quanto c'è voluto perché la stessa Sega sfornasse quella meraviglia di **Virtua Racing** per Megadrive? E quanto c'è voluto perché la Nintendo producesse quel capolavoro che è **Donkey Kong Country** per SNES? I videogiochi sono in costante evoluzione ed accade spesso che l'utilizzo di una nuova tecnica grafica (come quella poligonale della serie Virtua) apra tutto ad un tratto nuovi ed inesplorati orizzonti allo sviluppo di un videogioco, così da rendere i prodotti futuri più giocabili, immediati e, perché no, divertenti. Certo, è naturale aspettarsi molto di più dalle nuove macchine (il fatto stesso che siano "nuove" ci porta immediatamente ad attendere chissà quali meraviglie grafico-sonore), ma esigere da subito dei capolavori mi sembra molto pretenzioso (la Sega ha già dimostrato di essere sulla buona strada con **Virtua Racing Deluxe** per 32X e con **Virtua Racing** per Saturn).
Credo però che più di tanto, nel settore della giocabilità, non si possa fare. Voglio dire, ci sarà un punto ben preciso oltre il quale i programmatori non potranno spingersi (laggiù dove nessun programmatore è mai giunto prima, ta dah! Colonna sonora di *Star Trek* in sottofondo, please) o no? Non credo, infatti, che ad un amento del bittaggio della console possa effettivamente corrispondere un maggior grado di divertimento e di coinvolgimento. Ci sarà in futuro sicuramente un limite, realtà virtuale o meno, che sarà umanamente e soprattutto tecnologicamente impossibile superare. Questo è tutto. Vorrei concludere con una frase che hai scritto altrove qualche anno fa e che mi è rimasta impressa: *Famicom una Sega* (sorry!).
Ciao da

Giuseppe Conti (GIG)
Livorno

MEGA COMENTONE FINALE

Compagni roditori, mangiate Ciocori. Vorrei precisare che questo numero di Mega Mail è stato "chiuso" un pacco famiglia di tempo prima che il sottoscritto e il buon Simon scattassero in quel di L.A., California per assistere alla fiera di videogames più importante del mondo. Il che significa che se vi capitasse di leggere qualche contraddizione tra quanto scritto in queste paginuzze (tipo date di uscita di giochi o prezzo delle varie console) rispetto a quanto riportato nelle news, sappiate che la verità suprema è contenuta solo in queste ultime... Basta, vado a divorare un Magnum Bianco perché sono razzista. Ci ritroviamo tra un mesetto circa, puntuali, sempre e solo su Mega Console...

Sincerely,

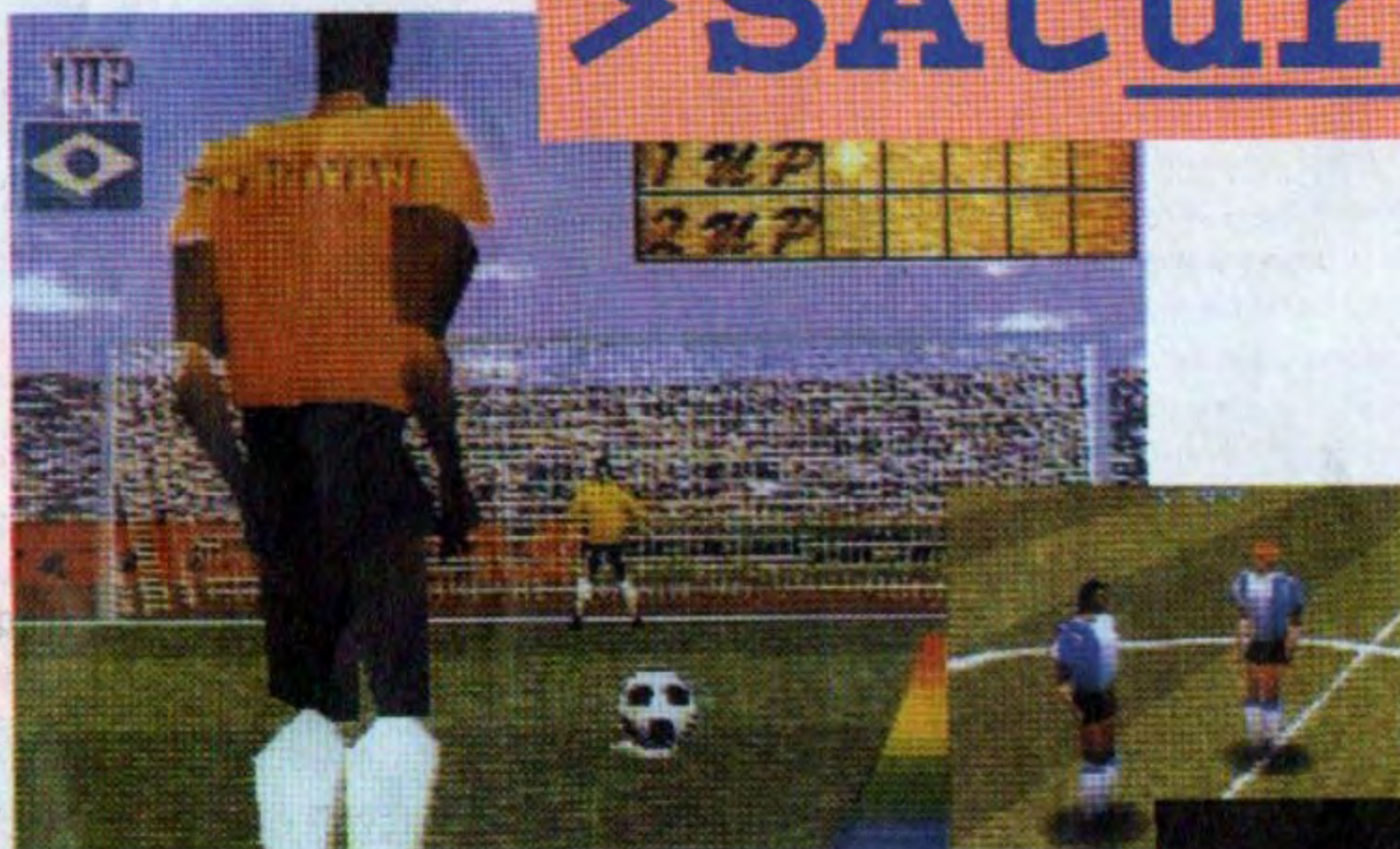
Matt Manybits

PARLIAMONE

1) Ok, immaginatevi la scena: siete su questa isola deserta, non c'è una fava a parte un albero di banane, un televisore e un Megadrive. Per qualche strano motivo, sull'atollo non manca l'energia elettrica, il che significa che potete ingannare il tempo con un videogiochillo di quelli tosti. Sapendo che non potete portarvene dietro più di uno e che potreste restare sull'isoletta per anni, quale scegliereste?
2) Cosa ne pensate delle recensioni di Mega Console? Vorreste più box? Meno box? Più testo? Meno foto? Donnine nude al posto del pagellino finale? Preferireste più commenti? Meno commenti? Nessun commento? Un piatto di pasta al pesto ogni sera?

Indirizzate le vostre letterine (meglio se scritte a macchina o con il computer, grazie) a:

Mega Mail - Mega Console
Futura Publishing
Via Edolo 29 - 20125
Milano ITALY

Oppure faxateci allo 02/66981159. Bella lì!

Sonic by Alessio Ferrario

RIVISTE VIDEOGIOCHI AMERICANE E GIAPPONESI

ASTAL	119.000
BATTLE MONSTERS	TEL.
CASPER	TEL.
DAYTONA RACING USA	119.000
DEADLUS	139.000
DREAMHOUSE	TEL.
GREATEST 9	TEL.
MASTERS GOLF	TEL.
PANZER DRAGOON	139.000
PRIMAL RAGE	TEL.
RACE DRIVIN	TEL.
SHINOBY	139.000
SIDE POCKET	139.000
STARCADE	TEL.
VIRTUA RACING	TEL.
VIRTUAL HANG ON	TEL.
DEADLUS	139.000
EMIT	TEL.
GRAND CHASER	139.000
PARODIUS	139.000
PRETTY FIGHTER-X	139.000
BLACKHAWK	TEL.
CLAYFIGHTER 2	TEL.
CORPSE KILLER	119.000
METAL HEAD	139.000
MORTAL KOMBAT 2	139.000
NBA JAM	TEL.
NIGHT TRAP	139.000
SHADOW OF ATLANTIS	TEL.
SLAM CITY	119.000
SONIC CHAOTIX	129.000
STELLAR ASSAULT	119.000
SURGICAL STRIKE	119.000
TEMPO	139.000

>oFFeRTE<

PANASONIC 3DO FZ-10 + GIOCO	859.000
SEGA SATURN + DAYTONA USA	1.199.000
SONY PLAY STATION + GIOCO	1.249.000
SISTEMA DI SVILUPPO SOFTWARE PS-Y	TEL.

>coNsoleS

SEGA SATURN	1.099.000
SEGA GENESIS 32-X	349.000
MEGA DRIVE 32-X	349.000
SONY PLAY STATION PS-X	TEL.
NEC FX	999.000
3DO NEW FZ-10 USCITA SCART	TEL.

<AccESSOri>

ACCESSORI SONY PLAYSTATION	
ASCII PAD 1995	TEL.
CAVO LINK (COLLEGA FINO AD 8 PS-X !!)	DISPONIBILE
CAVO SCART ORIGINALE SONY	119.000
CONTROLLER ANALOGICO NEJICON	TEL.
FIGHTER STICK 1995	TEL.
JOYPAD ORIGINALE	89.000
JOYSTICK ORIGINALE	TEL.
MEMORY CARD	89.000
ACCESSORI SATURN	
CAVO LINK MULTIPLAYER	TEL.
INTERFACCIA 7 PLAYERS SATURN	89.000
JOYPAD SATURN	69.000
JOYSTICK SATURN	119.000
MEMORY CARD SATURN	109.000
MOUSE SATURN	89.000
VOLANTE DAYTONA SATURN	TEL.
ACCESSORI 3DO	
INTERFACCIA JOY 3DO/SNES 2PL	89.000
JOYPAD 6 TASTI 3DO	79.000
JOYPAD INFRAROSSI 3DO	99.000
JOYPAD ORIGINALE 3DO	69.000
JOYSTICK 3DO	TEL.
LASER GUN 3DO	99.000

SPeciALisTI!

11TH HOUR	99.000
BALL Z	89.000
CANNON FODDER	89.000
CASPER	89.000
CLAYFIGHTER II	89.000
DRAGON	89.000
DRUG WARS	TEL.
IRON ANGEL	89.000
FLYING NIGHTMARES	89.000
GEX	89.000
KINGDOM FAR REACH	89.000
LOST VIKINGS	89.000
PRIMAL RAGE	TEL.
SAILORMOON S	89.000
SLAM'N'JAM 95	89.000
SPACE ACE	89.000
SYNDICATE	89.000
WING COMMANDER III	89.000

ALIEN TRILOGY	TEL.
ASSAULT RIGS	TEL.
DEMOLISH'EM	TEL.
EXTREME POWER	TEL.
G-POLICE	TEL.
GUNDAM	179.000
GUNNER'S HEAVEN	179.000
GUSSUN OYOYO	199.000
LEMMINGS 3D	TEL.
METAL JACKET	TEL.
MISS LAND	179.000
PHILOSOMA	TEL.
STARBLADE ALPHA	179.000
TEKKEN	179.000
TOSHINDEN	159.000
BOUNTY ARMS	179.000
BOXERS ROAD	179.000
CYBER TREAD	179.000
JUMPING FLASH	179.000
MAGIC BEAST WARRIORS	179.000
METAMOLPANIC	179.000
NIGHT STRIKER	179.000
RAYMAN	TEL
V-TENNIS	179.000
VICTORY ZONE	179.000
THUNDER STORM & ROAD BUSTER	TEL.
WIPEOUT	TEL.
ACE COMBAT	179.000

SATURN + DAYTONA
1.199.000
SATURN USA + GIOCO
1.199.000

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA
VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PC CD-ROM
SI EFFETTUA SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIA PITAGORA 9/11
27010 GIUSSAGO (PV) ITALY

Dall'11 al 3 maggio si è tenuta a Los Angeles la prima edizione dell'Electronic Entertainment Expo, una manifestazione di enorme importanza per il divertimento elettronico che ha rimpiazzato l'edizione estiva del Consumer Electronic Show. La carne al fuoco era veramente tanta e persino un vegetariano incallito come il Bitta si è esaltato non poco. Se volete anche voi uno spiedino della fiera, continuate a leggere...

dal nostro inviato a Los Angeles, Matteo Bittanti

Siamo sopravvissuti all'E³ losangelino...
Geee, vi assicuro che non è stato facile. Per tre giorni la megalopoli californiana è diventata la capitale mondiale dei videogiochi: il numero di novità presentate è stato semplicemente sensazionale. Abbiamo raccolto così tante press releases, demotapes, diapositive e Photo CD che non è rimasto neanche lo spazio per ficcare un barattolo di burro di noccioline in valigia... Le console della nuova generazione sono ormai una realtà: la versione americana del Saturn è già disponibile nei negozi, la PlayStation a stelle e strisce lo sarà a settembre... Stiamo dimenticando qualcuno? Come dite, la grande Enne? La Nintendo ha tirato l'ennesimo pacco: l'Ultra 64 arriverà a novembre in Japan e, udite udite, solo ad aprile nel resto del mondo. Non ho parole: il re è nudo oppure sa di avere per le mani l'arma vincente e ha deciso di prendersela comoda? Qualcuno ha detto che la differenza tra i sistemi ludici a 16-bit e quelli a 32 e 64 è la stessa che intercorre tra la notte e il giorno. Rilke tuttavia sottolineava che l'oscurità ha la sua ragion d'essere nella luce: ergo, il passaggio generazionale è rivoluzionario perché coincide con l'avvento massiccio della grafica tridimensionale su quella bidimensionale, tuttavia il fattore giocabilità va ancora testato a fondo perché il panorama videoludico non si riduca a una notte senza stelle in cui tutte le vacche elettroniche sono nere.

Nel 1994 gli americani hanno investito qualcosa come 6 miliardi di dollari in videogames, una cifra superiore al fatturato totale dell'industria cinematografica. Le previsioni per il 1995 e il 1996, nonostante l'incredibile frammentazione del mercato dovuta ad una offerta estremamente varia e i prezzi elevati delle nuove console, sono ancora più rosee: secondo la maggior parte degli analisti, il prossimo anno il volume del mercato dei videogiochi e dell'intrattenimento elettronico in generale crescerà fino a raggiungere l'astronomica cifra di otto miliardi di dollari. E' tuttavia lecito sollevare qualche dubbio sulle cifre sventagliate durante l'Electronic Entertainment Expo: intanto nell'anno fiscale appena concluso il fatturato della Sega si è quasi dimezzato e la stessa Sony ha chiuso l'annata profondamente in rosso (la multinazionale fondata da Morita nel '58 ha archiviato l'esercizio '94-'95 con una perdita consolidata netta di 293,36 miliardi di yen, pari a 5600 miliardi di lire - Fonte Il Sole-24 Ore). La situazione della Sega non è drammatica, ma di certo preoccupa. Alla chiusura dell'anno fiscale, i profitti lordi della grande Esse sono calati del 41%. Sommateli al crollo del 62% accusato nel 1993 e capirete che se il Saturn non sfonda, l'intero progetto spaziale della Sega è compromesso. In confronto, la privatizzazione della NASA proposta dai Repubblicani del buon Newt è una bazzecola... Non va però dimenticato che l'industria giapponese in toto è stata frenata dall'ascesa irresistibile dello yen. E tuttavia, la Nintendo ha fatto sicuramente meglio - o forse solo meno peggio - della rivale per antonomasia: rispetto al 1993, i suoi fatturati sono calati solo del 14%. Nintendo e Sega comunque prevedono di stabilizzare le vendite totali e di aumentare la redditività in modo esponenziale. Già, ma ci sarà spazio per tutti? Quale piattaforma ha le maggiori possibilità di successo tra le innumerevoli disponibili o che appariranno nel corso dell'anno (mancano all'appello ancora l'Ultra 64, il Pippin della Apple, l'M2 della 3DO e la nuova portentosa console di realtà virtuale della Hasbro)? I fattori che determinano il successo di una piattaforma sono, sin dai tempi dell'Atari 2600, sostanzialmente tre: prezzo accessibile, qualità dei giochi, marketing vincente. La maggior parte degli analisti ritiene che un sistema videoludico non possa costare oltre i 200/250 dollari per riscuotere un successo di massa. Sega Genesis e Nintendo Super NES sono stati commercializzati a 199 dollari e hanno venduto milioni di unità in un tempo relativamente breve. Il 3DO, a 699$ è stato un flop colossale, nonostante una serie di specifiche tecniche da far impallidire la concorrenza. Secondo elemento da tenere in grande considerazione: i giochi. The name of the game is the game. Questo dannato motto viene riproposto in ogni dannata conferenza stampa, ma d'altronde nessuno finora è stato in grado di contraddirlo. Il Saturn può contare solo su un paio di titoli veramente validi, la PlayStation su almeno cinque/sei, ma siamo lontani dai tempi in cui la Nintendo vendeva milioni di Super Famicom grazie a killer games come F-Zero e Super Mario World. Il che lascia qualche speranza all'Ultra 64, considerato da tutti gli sviluppatori con i quali abbiamo avuto modo di scambiare quattro chiacchiere "the dream machine", la macchina delle meraviglie.

Last but not least, occorre essere capaci di vendere il proprio prodotto, cosa che Commodore, Atari e NEC non sono mai stati capaci di fare, se non in tempi lontani e in realtà molto localistiche. La Sega, al contrario, non teme rivali: le campagne pubblicitarie che ha confezionato negli ultimi anni sono sempre state efficaci, spettacolari e vincenti. La Nintendo non è da meno: vi basti sapere che Lincoln e compagni investiranno 20 milioni di dollari solo negli States per promuovere Killer Instinct per SNES. La Sony ha un appeal planetario ed è conosciuta ovunque. Tra tutte le compagnie (tralasciamo la Atari, per ovvi motivi) è la 3DO quella che rischia di più: immagino che non sarà facile convincere gli utenti a comprare un upgrade per una console che ancora non possiedono... E i sedici bit? Sono finiti? Se le software house esterne sembrano intenzionate a droppare in fretta Megadrive e Super NES, d'altra parte Sega e Nintendo hanno presentato una serie di titoli eccellenti e ne hanno molti altri in preparazione che dovrebbero garantire almeno un altro anno di relativa tranquillità. Non dimentichiamo la grande "N" ha commercializzato ben 3,5 milioni di cartucce di Donkey Kong Country solo negli Stati Uniti, che vanno a sommarsi ai 3 milioni di altre unità vendute in tutto il mondo. Il mercato delle cartucce si regge su pochi titoli che da soli vendono milioni di pezzi, alle altre case restano le briciole. Con Killer Instinct, la Nintendo prevede di commercializzare oltre 4 milioni di pezzi solo negli States. Vista la qualità del prodotto e le campagne pubblicitarie del buon Main, è probabile che la cifra verrà raggiunta senza troppa difficoltà. Non dimentichiamo che un conto è spendere 70 dollari per acquistare una cartuccia, un altro investire 400 dollari per una nuova console. E va aggiunto che i sedici bit hanno una base installata di qualche milione di utenti. Sedici, nel caso del Super NES... E allora condividiamo le opinioni di Patrick Ferrell, che ritiene che prima del

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

1997 non sarà possibile capire chi ha vinto e chi ha perso: rimettiamoci il cuore in pace e il portafoglio in tasca. Secondo Howard Lincoln, nel 1995 le console a 32-bit conquisteranno un misero 27% dell'intero mercato. Beh, è già qualcosa, o no? Le previsioni degli analisti sono unanimi: gli utenti acquisteranno meno hardware rispetto all'anno scorso. Nel 1994, le vendite delle console sono crollate del 33%. Non è poco, fratelli... Mancano sei mesi a novembre e fino ad allora le squadre in campo saranno Sega e Sony. Dopo lo scontro Atari vs Intellivision e Sega vs Nintendo, ora sono Sony e Sega a giocare la partita. Per il momento, le due "S" si trovano in una situazione di sostanziale parità in Japan, ma è risaputo che i mercati americani ed europei sono assai differenti. In Giappone tradizionalmente si sono imposte le console più sofisticate quali Super NES e PC Engine, laddove il Megadrive ha sempre faticato ad incontrare il successo del pubblico. In America (ma potremmo dire in Occidente) invece sono fattori come marketing, prezzi e pubblicità a determinare il successo o il fallimento di una macchina. La Sega si è imposta sulla Nintendo con il Megadrive grazie ad aggressive campagne pubblicitarie e a prezzi estremamente competitivi. Ora, la Sony potrebbe diventare la nuova Sega: ha una console più economica e più potente del Saturn, una reputazione planetaria e la forza di persuasione di una colossale multinazionale. Ultimo, ma non meno importante, possiede già un catalogo di ottimi giochi, in costante aumento. Prima ancora che la PlayStation fosse commercializzata, la Sony aveva già firmato accordi con oltre 300 sviluppatori. Per la cronaca, la Nintendo ha impiegato anni per assicurarsi un supporto del genere. Intendiamoci, c'è molta fuffa in giro, ma anche titoli di qualità e la softeca del PSX va arricchendosi di gaudiose conversioni. La Sony ha imparato la lezione: dopo la mezza delusione dell'ECTS di Londra (stand immenso, ma poca sostanza), a Los Angeles ha riempito uno stand ancora più immenso di videogiochi radicali: di fronte a cotanta abbondanza elettronica, la Sega ha fatto melina a centrocampo e la Nintendo si è chiusa a catenaccio nel padiglione vicino. Lo stand allestito della Sega era enorme, ma l'offerta era frammentata tra Megadrive, 32X, Game Gear, Sega CD e, ah sì, Saturn. Lo stand Sega come Los Angeles: un agglomerato urbano-videoludico impressionante, ma terribilmente dispersivo, tanto che uno non sa mai dove andare a sbattere il joypad... La Sega ha perso un po' tutti i confronti diretti: Virtua Fighter 2 non era terminato se non al 20%, mentre la Sony poteva schierare Tekken, Mortal Kombat 3 e una early version di Darkstalkers. Grand Chaser è stato letteralmente spazzato via da Wipe Out e solo Daytona USA ha tenuto testa a titoli come Rock'N Roll Racing II dell'Interplay e l'onnipresente Ridge Racer... Paradossalmente, le cose più belle che si sono viste su Saturn sono i demo della Cinepak e un paio di titoli in fase di sviluppo dei portentosi Scavenger che non saranno pronti se non per settembre. Tuttavia il Saturn è già nei negozi: i numerosi pellegrinaggi nelle mall losangeline hanno confermato che il buon Tom Kalinske non mena il can per l'Ajax (fuck it... Ndr). Con 399 papagne vi portate a casa il 32-bit Sega e a settembre il prezzo probabilmente calerà ulteriormente. La città era tappezzata di manifesti pubblicitari: Head on Saturn (Dirigetevi su Saturno) con una tipa che assomigliava pericolosamente all'insopportabile Sabina Guzzanti di Troppo Sole. Chi esce per primo sul mercato vince? L'adagio si è dimostrato valido per la Sega ai tempi del Megadrive, ma non per il 3DO, che dopo diciotto mesi sul mercato non è stato in grado di superare le 500.000 unità vendute, cifra già raggiunta - e secondo alcune fonti superata - dalla stessa Sega col Saturn... Ci chiediamo se Saturn e PlayStation daranno la fine di Atari ST ed Amiga: il primo è letteralmente scomparso pur essendo uscito prima del computer Commodore, anche se i più ritengono che i due sistemi riusciranno entrambi a ritagliarsi una fetta di mercato... Di certo gli utenti non saranno in grado di acquistare più console: con il mezzo milione di lire necessario a procurarsi un Megadrive e un Super NES, si comprano a malapena i joypad della PlayStation...

Sobrio e quasi monotono lo stand della Panasonic/3DO Company: insomma, sai già quel che ti aspetta ancora prima di accedere al padiglione. Il solito godziliardo di cloni di Doom, una versione aggiornata di Fifa Soccer, qualche pseudo laser game... Bidone Crystal Dynamics: Slam & Dunk '95 fa abbastanza ribrezzo e tutti i progetti più importanti della casa californiana sono previsti solo per Saturn e PlayStation... Comunque l'M2 è un portento... Già, ma resta un upgrade... A parte qualche eccezione, i giochi per PC sembrano come la frutta dei supermarket: bellissima da vedere, ma del tutto insipida all'assaggio. Se invece di rivestirla di lucido la coltivassero biologicamente, di certo il software sarebbe più nutriente. Bah. Non si è vista la leggendaria Pamela Anderson, la manza multicolore e multiformato di Baywatch, ma in compenso abbiamo incrociato il solito beota della concorrenza che esordisce con patetici "Uè, ma cosa ci fate qui?" ad ogni fiera... Stendiamo un velo pietoso, in momenti come questi mi farei non uno, ma due tubetti di latte concentrato.

Ci si vede, raga...

Matteo Bittanti

L'ONDA LUNGA DELLE NUOVE CONSOLE

SATURN (Sega): disponibile in Giappone dal novembre del 1994 e in America da maggio al prezzo di 399 dollari con un gioco incluso nella confezione (**Virtua Fighter**).

PLAYSTATION (Sony): disponibile in Japan dal dicembre del 1994 e in America da settembre, dove sarà lanciata al prezzo di 299 dollari + un gioco (**Ridge Racer** o addirittura **Mortal Kombat 3**). Italia: settembre al prezzo di 900 mila; i giochi costeranno 90 mila. Il prezzo dei videogiochi in America sarà molto contenuto, si parla di 40-60 dollari. Al momento del lancio saranno disponibili circa 25 titoli.

ULTRA 64 (Nintendo): sarà lanciato in Giappone il 21 novembre al prezzo di 249 dollari insieme ad un gioco (**Killer Instinct** o **PilotWings 2**). In America ed Europa, l'Ultra 64 sarà lanciato ad aprile. Al momento del lancio saranno disponibili circa 15 giochi su cartuccia.

M2 (3DO): l'upgrade a 64-bit per 3DO sarà disponibile entro la fine del 1995. Si parla di dicembre. Il prezzo non è ancora stato reso noto, ma si parla di $199 + un gioco.

VIRTUAL BOY (Nintendo): sistema casalingo di pseudo-realtà virtuale che sarà commercializzato ad agosto al prezzo di $179 dollari.

NEPTUNE (Sega): Megadrive + 32X tutto in uno. Sarà disponibile nell'autunno del 1995 ad un prezzo inferiore ai 200 dollari con un gioco, probabilmente **Virtua Fighter**, in omaggio.

POWERPLAYER (Apple/Bandai): conosciuto anche come Pippin, il PowerPlayer è una console multimediale a 64-bit basata sul Power PC. Disponibile a partire da dicembre al prezzo di 500 dollari.

TOASTER (Hasbro): il colosso mondiale dei giocattoli commercializzerà tra le fine del '95 e l'inizio del '96 un sistema casalingo di realtà virtuale molto sofisticato ad un prezzo decisamente competitivo: 300 dollari.

16 BIT

NOVITA' SEGA A 16-BIT

TITOLO	GENERE	FORMATO	USCITA
Batman & Robin	Azione	24 Mbit	Giugno/luglio
Batman & Robin	Azione	CD-ROM	Luglio
Comix Zone	Picchiaduro	24 Mbit	Giugno
Garfield	Platform	24 Mbit	Settembre
Nightmare Circus	Azione	16 Mbit	Settembre
Power Rangers: the movie	Picchiaduro	16 Mbit	Ottobre
Prime Time Football NFL	Sportivo	16 Mbit	Settembre
The Ooze	Azione	16 Mbit	Imminente
Vectorman	Azione	24 Mbit	Ottobre
VR Troppers	Azione	16 Mbit	Settembre
Wild Woody	Azione	CD-ROM	Settembre
World Series Baseball '95	Sportivo	24 Mbit	Disponibile
X-Perts	Azione	40 Mbit	Settembre

USCITE GAME GEAR (SEGA)

TITOLO	FORMATO	USCITA
Batman & Robin	4 Mbit	Giugno
Power Rangers	4 Mbit	Giugno
Garfield	8 Mbit	Settembre
X-Men: Mojo World	4 Mbit	Dicembre
VR TRoopers	4 Mbit	Dicembre
Chicago Syndicate	4 Mbit	Settembre
Cheese Cat	4 Mbit	Giugno

Se il Saturn ha praticamente monopolizzato l'attenzione dei supporters Sega, anche il Megadrive ha vissuto tre giorni di gloria durante la fiera di Los Angeles. Una marea di novità, titoli di eccellente fattura, insomma, un successo al di là di ogni aspettativa. Nonostante lo scetticismo degli operatori, la console a 16-bit della Sega gode ancora di ottima salute e lo dimostrano giochi come X-Perts, un incredibile action game da 40 Mbit ma anche Batman & Robin, Vectorman, Comix Zone: l'offerta è cospicua, il prezzo contenuto. Non sprechiamo altro spazio utile e andiamo a vedere tutti i titoli che usciranno da qui a natale per Megadrive, Mega CD e Game Gear...

a cura di MBF

NEXT MONTH!

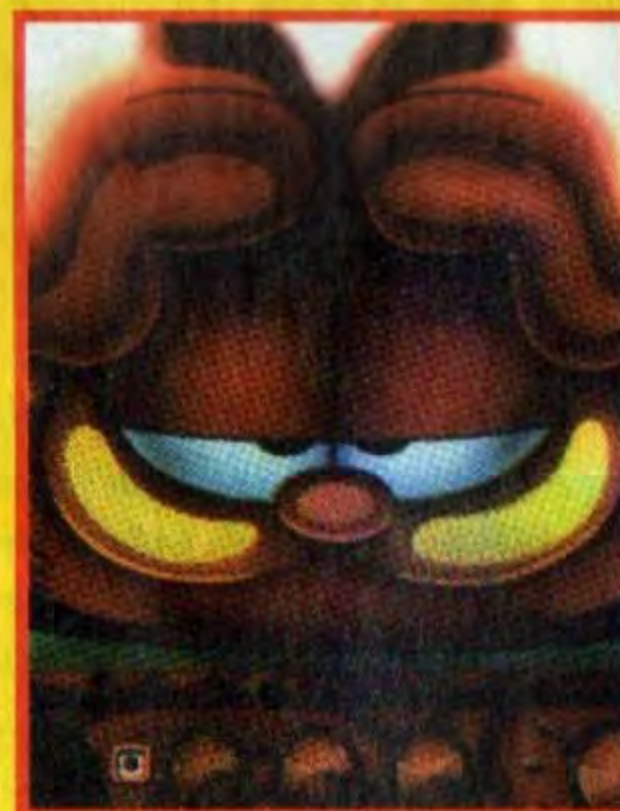
Galattico! L'action game della Sega è veramente fenomenale. Non perdete la bat-recensione che apparirà sul prossimo bat-numero!

COMIX ZONE

Il gioco è praticamente finito (recensione completa sul prossimo numero) e butta veramente benissimo. A metà tra un fumetto e un beat'em up a scorrimento di quelli furiosi, **Comix Zone** è uno dei titoli più originali del poderoso catalogo Sega. Un mito!

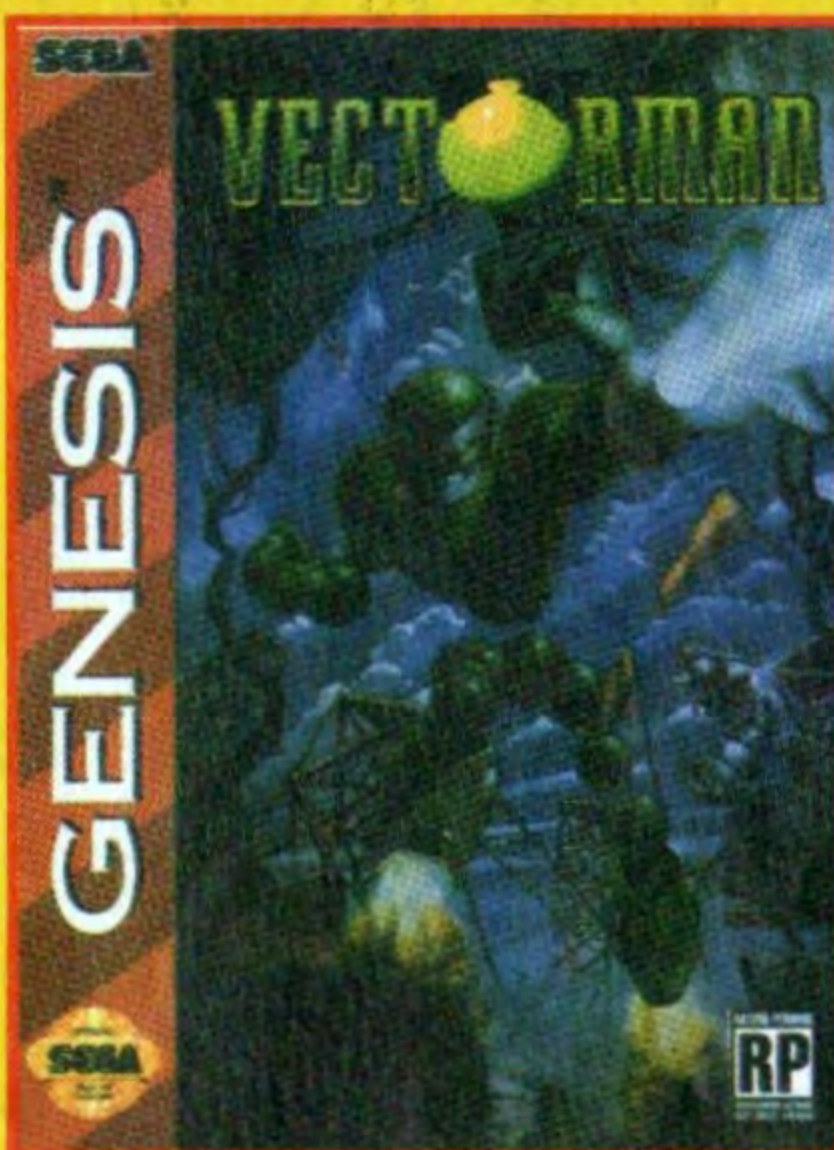
X-PERTS

Uno dei migliori titoli mai apparsi su Megadrive. Si tratta di un incredibile action-game da 40 Mbit che incorpora alcune delle più belle animazioni tridimensionali mai viste su una console a 16-bit. **X-Perts** (settembre) è "interpretato" elettronicamente da Shadow, la pulzella di **Eternal Champions**. Non perdetevi il mega dossier che apparirà sul prossimo numero...

GARFIELD

Il gattone più famoso del mondo creato dal grande Jim Davis arriva sul Megadrive in questo super platform da 24 Mbittoni. Umorismo esilarante, animazioni da cartoni animati e un sacco di bella grafica. Disponibile a settembre...

C-FUN

VECTORMAN

Un titolo che farà parlare moltissimo di sé. Prendete il protagonista di **Ballz**!, il beat'em up della Accolade e trasportatelo nel 2043, tra robottoni assatanati, macchine devastanti e rifiuti tossici! Grafica 3D come non l'avevate mai vista su un Megadrive e animazioni fo-vo-lo-se (sessanta frames!!!). Ottobre, solo per Emmedì...

TIE-IN A GO-GO

La Sega ha presentato due tie-in per MD in quel di LA: **Mighty Morphin Power Rangers: the Movie**, basato sull'omonimo film che in Italia arriverà a settembre e **VR Troopers**, la versione elettronica di un serial "virtuale" che ha ottenuto un buon successo negli States. Entrambi i titoli saranno disponibili a partire da settembre...

SEGA SPORTS

Solo due i titoli sportivi per Megadrive della Sega: **Prime Time NFL Football** e **World Series Baseball** '95. Il primo include oltre 1500 giocatori dell'NFL, trenta squadre, statistiche e sedici megabittoni di grafica. **World Series Baseball '95** (24 MBit +BB) incorpora le 28 squadre della MLB, tutti i più celebri giocatori e statistiche aggiornate al 1995...

GAME GEAR

I titoli più interessanti visti a Los Angeles per l'8-bit Sega sono sicuramente **Batman & Robin, Garfield** (8 Mbit!!!), **X-Men 2** e **VR Troopers**, dei quali parleremo abbondantemente sui prossimi numeri...

Se seguite **Mega Console**, sarete al corrente che la Sega aveva intenzione di commercializzare il successore del Game Gear, denominato **Venus** o **Mega Gear**. Ebbene, i dirigenti della Sega hanno ufficializzato che la nuova console portatile a 16-bit non sarà commercializzata, per via dei costi di produzione assolutamente proibitivi. La cosa triste è che la macchina era già terminata e i primi test avevano dato risultati incoraggianti. Secondo alcune indiscrezioni, la Sega è al lavoro su una piattaforma portatile a 32-bit che comunque non sarà commercializzata nel 1995. Non perdete i prossimi numeri per altre scottanti rivelazioni...

BATMAN FOREVER

Il tie-in ispirato all'omonimo film in uscita sugli schermi americani è graficamente impressionante. Si tratta di un action a scorrimento orizzontale che include alcune delle animazioni più fantasmatiche mai viste (soprattutto per quanto riguarda le versioni a 32-bit). Speciale imminente...

MEGA CD ALLA FRUTTA...

Il lettore CD-ROM della Sega è destinato alla pensione. Il lancio del Saturn in America impegnerà la grande Esse in una campagna pubblicitaria colossale che la costringerà a sacrificare almeno una delle numerose piattaforme supportate, la meno fortunata. E' un vero peccato, perché negli ultimi tempi sono apparsi titoli su CD veramente spettacolari come **EarthWorm Jim** o **Eternal Champions: Challenge from the Darkside**. Per evitare di accumulare scorte di magazzino, la Sega ha annunciato che a partire da settembre, una serie di titoli per MCD saranno commercializzati al prezzo di 10 dollari (circa sedici mila lire). Un vero affare! Intanto, segnaliamo davvero poche le novità per Mega CD: una versione digitale di **Batman & Robin** e **Wild Woody**. That's all. Il gioco del pipistrellone su CD rispetto alla versione su cart include quindici minuti di animazioni create appositamente dalla Warner Bros (sai che roba...), mentre **Wild Woody** è un action-game piuttosto demenziale che ha come protagonista una matita... Ommadonna...

EARTHWORM JIM 2

Il sequel del capolavoro di David Perry sarà disponibile a partire da settembre per Megadrive. Il gioco impiega una nuova tecnologia sviluppata direttamente dalla Shiny Entertainment e denominata Animotion II. La grafica del gioco è stata - se possibile - ulteriormente migliorata. Non perdete il prossimo numero di **MC** se volete saperne di più...

X-TRA

X-CLUSIVE NEWS FOR 32X

Uelà, gente, cosa ci fate qui? Ah, pardon, state cercando le ultimissime novità per 32X? Beh, siete capitati nel posto giusto e precisamente su X-TRA, l'unico spazio dedicato esclusivamente alla suppostona a 32-bit della Sega. Un pacchiume di giochilli, le prime immagini di Virtua Fighter e tutte le uscite fino a Natale... Vi basta? Direi che possiamo cominciare!

a cura di Matt "32"-Bit(tanti)

Tra i titoli presentati a Los Angeles svetta **Virtua Fighter** (32 Mbit, vedi box) che sarà lanciato a luglio per 32X. Segnaliamo anche **Spiderman Web of Fire** (24 Mbit) un ottimo action game che vanta una spettacolare grafica in 3D renderizzata. **Spiderman** sarà disponibile a settembre e si aggiunge a **Spiderman: Separation Anxiety** della Acclaim, un nuovo sequel di **Maximum Carnage.** Per restare nel fantastico e coloratissimo mondo dei comics, va citato anche **X-Men**, la versione a 32-bit del popolare action game Sega. Motion Capture Technology e grafica renderizzata a go-go. Sul versante sportivo, citiamo **Prime Time NFL Football**, decisamente più sofisticato del pacchiano **NFL Quarterback Club** dell'Acclaim. Oltre 1500 giocatori dell'NFL, trenta squadre, prospettive multiple, sprites fino a quattro volte più grandi rispetto alle controparti a sedici bit. **Prime Time** vanta 24 Mbit e sarà disponibile ad ottobre. Segnaliamo anche **World Series Baseball** (24MBit +BB) e **NBA Action** (24 Mbit), di cui parleremo approfonditamente sul prossimo numero. Del tutto atipico è **Rachet & Bolt** (24 Mbit, ottobre), un furioso action game che include oltre 2600 modalità di attacco, 33 tipi di armi differenti, split-screen, mega bosses e una grafica molto carina. **Kolibri** è praticamente la versione "aerea" di **Ecco The Dolphin.** Invece del delfino, controllate un colibri. La grafica è semplicemente splendida e il parallasse del gioco va visto per poter essere creduto. **Virtua Hamster** è un altro action game da 24 nel quale impersonate un piccolo topolino che deve fuggire da un laboratorio di uno scienziato pazzo. Semplicemente spettacolare **32X Extreme**, una raccolta di giochi sportivi decisamente xtremi (Parking Garage Roller Hockey, Watercraft Football, Paintball Snow-Boarding e Building-Top Ultimate Frisbee). Niente male. **VR Troopers**, infine è il tie-in di una serie che ha riscosso un grande successo negli States. Da tenere d'occhio...

NOVITA' SEGA PER 32X

TITOLO	GENERE	FORMATO	USCITA
32-Xtreme	Sportivo	24 Mbit	Settembre
Kolibri	Azione	24 Mbit	Ottobre
NBA Action	Sportivo	24 Mbit	Novembre
Prime Time NFL Football	Sportivo	24 Mbit	Settembre
Rachet & Bolt	Azione	24 Mbit	Ottobre
Spiderman: Web of Fire	Azione	24 Mbit	Settembre
Virtua Fighter	Picchiaduro	32 Mbit	Luglio
Virtual Hamster	Azione	24 Mbit	Settembre
VR Troopers	Sparatutto	24 Mbit	Settembre
World Series Baseball	Sportivo	24 Mbit	Luglio
X-Men	Azione	24 Mbit	Settembre

ALTRI TITOLI IN ARRIVO

Alone in the Dark 2	Interplay	Avventura
Batman Forever	Acclaim	Azione
Blackhawk	Interplay	Azione
C2 Judgement Clay	Interplay	Picchiaduro
Cool Spot goes to Hollywood	Virgin	Azione
Fever Pitch	US Gold	Sportivo
Fifa '96	EA	Sportivo
Frank Thomas Baseball	Acclaim	Sportivo
Judge Dredd	Acclaim	Azione
Pitfall	Activision	Azione
Pinocchio	Virgin	Platform
Primal Rage	TWI	Picchiaduro
Rayman	Ubi Soft	Platform
Revolution X	Acclaim	Sparatutto
Separation Anxiety	Acclaim	Azione
Shellshock	US Gold	Sparatutto
Soulstar X	Core Design	Sparatutto
Street Racer	Ubi Soft	Racing
T-Mek	TWI	Azione
Thunderhawk	Us Gold	Sparatutto
WWF Raw	Acclaim	Wrestling

TOP 5 MEGA 32X

1 Mortal Kombat 2	Acclaim	Picchiaduro
2 Virtua Racing Deluxe	Sega	Sportivo
3 NBA Jam TE	Acclaim	Sportivo
4 Doom	Sega	Sparatutto
5 Metal Head	Sega	Azione

Ugly Shot, Man!

UPDATE NEPTUNE

Il Megadrive + 32X all-in-one, soprannominato Neptune, sarà commercializzato a partire da ottobre all'appetitoso prezzo di 199 dollari (ma c'è chi dice addirittura $149!), insieme ad un bel giochillo. Check it out!

SOULSTRA X

Il remake integrale dell'originale sparatutto per Mega CD sarà disponibile a partire da agosto, ma al momento è lungi dall'essere terminato. Il demo che abbiamo visionato, tuttavia, ci ha impressionato per la qualità delle animazioni e per la quantità di oggetti presenti sullo schermo. **Soulstar X** vanta 256 colori su schermo, avversari e ostacoli in 3D renderizzati, astronavi capaci di cambiare configurazione, scenari in frattali... Insomma un gioco che ha enormi potenzialità...

MOST WANTED 32X

1 Virtua Fighter	Sega	Picchiaduro	Settembre
2 Fifa International Soccer '96	EA	Sportivo	Giugno
3 Kolibri	Sega	Azione	Settembre

L'edizione '96 è in arrivo per 32X!

VIRTUA FIGHTER

Il favoloso picchiaduro a tre dimensioni della Sega arriva sul 32X dopo una serie di conferme e smentite che hanno tenuto con il fiato sospeso i supporters della suppostona a 32-bit per oltre sei mesi. La versione di **Virtua Fighter** presentata a Los Angeles è già eccezionalmente veloce e ripropone in maniera fedele all'originale le oltre 700 mosse del coin-op. Ovviamente, la grafica è decisamente inferiore alla versione Saturn, ma è sicuramente funzionale ed efficace. Otto lottatori, tre visuali differenti, possibilità di modificare il colore dei costumi dei fighters, replay incorporato... Sul prossimo numero di **Mega Console** troverete una anteprima estesa di quelle devastanti.

NEXT MONTH!

Recensioni complete di Shadow Squadron e Zaxxon's Motherbase 2000, saltate per mancanza di spazio su questo numero. Il nostro unico consiglio è: aspettate prima di comprarli...

La review skatta il mese prossimo...

JET SKY RAGE

Spettacolare gioco di corsa su jetski per 32X sviluppato dalla Velocity. Checkate le pictures, noi non abbiamo parole...

BRUTAL UNLEASHED: ABOVE THE CLAW

La versione a 32-bit del beat'em up più bestiale della storia è praticamente finita: una caterva di colori in più, nuovi personaggi (Psycho Kitty e Chung Poe) che si aggiungono ai dieci già visti. Spettacolari schermate introduttive e un sacco di violenza digitale...

SATURN ZONE

Mega Console in full effect: siete pronti ad ingollare un frullato di novità, un'energetica spremuta di giochiiii e un appiccicoso frappé di notizie dell'ultimissima ora per la console a 32-bit della Sega? C'è chi può e chi non può: noi Mega. Questo mese MBF e Simon sono flippati direttamente negli States per assistere in diretta al lancio della piattaforma della Sega, ma, detto fra noi, sono lieti di essere tornati sulla terraferma. Nel frattempo, il buon Pierfranco Morenda ha sfruttato appieno i suoi contatti giapponici per assorbire come un'ameba in calore le colorate novità elettroniche del Sol Levante... Insomma, gente: se non ve ne eravate ancora accorti, Saturn Zone rulla di brutto più che mai e se dopo aver letto questo numero non vi scioglierete come uno Stoccalocca su un calorifero acceso a manetta allora non sappiamo proprio cosa dirvi... Almeno ci resterà la liquirizia... Ci vediamo, pargoli...

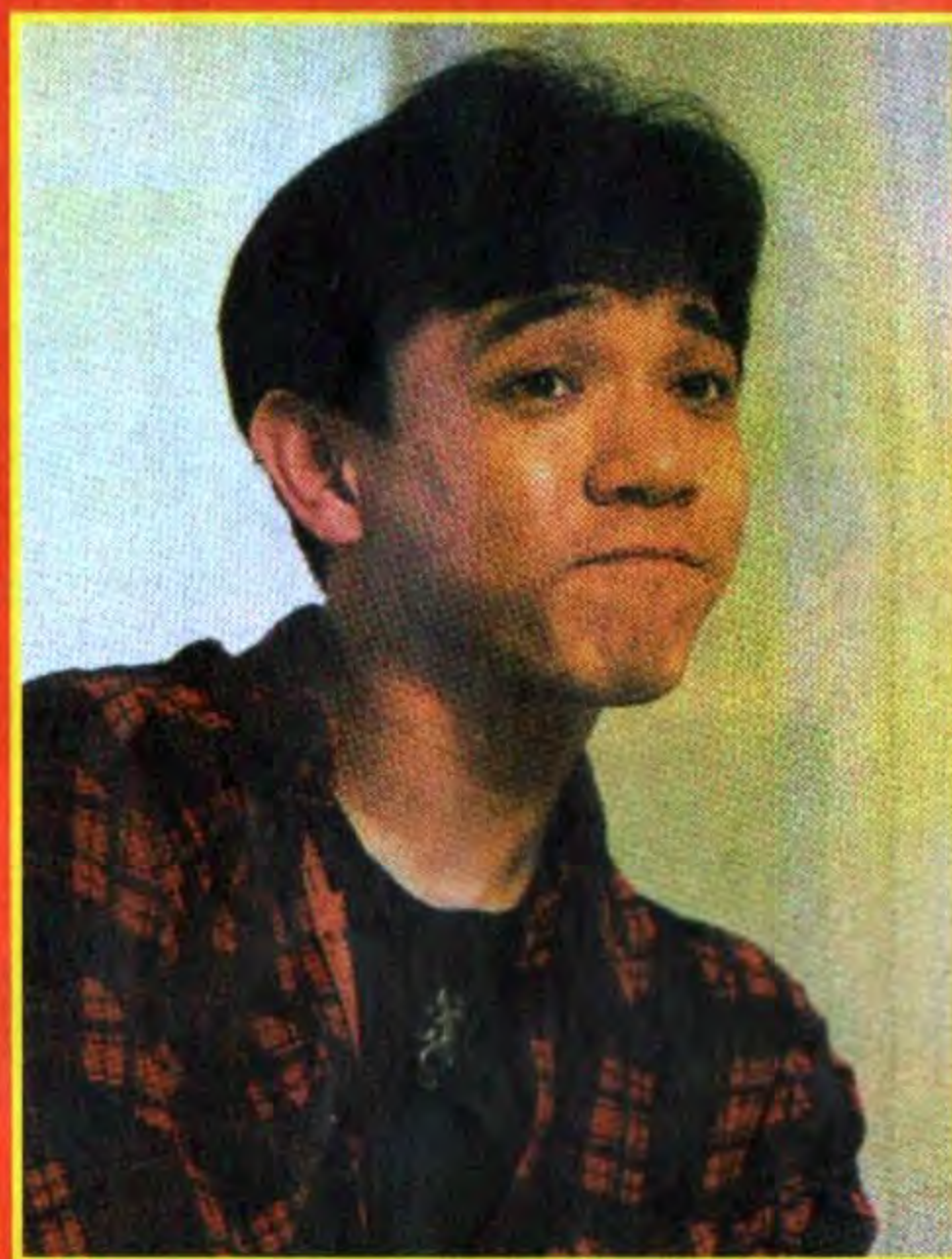
a cura dell'Otaku Team Inc., al secolo MBF e Char Aznable

CLAMOROSO!!! SATURN USA DISPONIBILE!

Stavate aspettando la versione americana del 32-bit Sega? Orbene, giullari giulivi, sappiate che non occorre waitare fino a settembre: il Saturn a stelle-e-strisce è già in vendita nei negozi americani al prezzo di 399 dollaroni, pari a settecento mila lire e gli importatori paralleli italiani dovrebbero già averlo in vetrina quando leggerete queste righe... Tom Kalinske, presidente della SoA, ha ufficializzato la commercializzazione anticipata della nuova ammiraglia Sega all'Electronic Entertainment Expo, gongolando come una pagoda. La grande "S" aveva intenzione di lanciare il Saturn negli States sabato due settembre 1995 ("Saturnday"), ma grazie a un colpo di mano, il 32-bit Sega è già disponibile in oltre 1800 negozi americani come Toys R Us, Babbage's, Electronics Boutiques e Software Etc e presto la distribuzione sarà ampliata. Oltre 30.000 unità hanno raggiunto i negozi a metà maggio, ma entro la fine del mese, le console distribuite avranno raggiunto quota 100.000. La distribuzione massiva partirà da luglio. La mossa ha lasciato letteralmente basite Sony e Nintendo, che lanceranno le loro console in America non prima di settembre e aprile rispettivamente. Ahahahah, che sbiancata multimediale... Tre mesi di vantaggio sulla Sony e ben undici sulla Nintendo sono parecchi... Secondo alcune voci di corridoio, il presidente della grande Enne, Yamauchi è stato visto piangere al bar della fiera mentre sorseggiava uno Snapple al Mirtillo, ma la notizia non è stata confermata al momento di andare in stampa. Anyway, compagni roditori, la Sony PlayStation dovrebbe avere un price-tag di $299, mentre quello dell'Ultra 64 sarà di $249. Per la cronaca, la Sega prevede di commercializzare oltre 600.000 Saturn entro la fine del 1995. Come? Beh, tanto per cominciare ha investito cinquantaedicocinquantamilionididollari per la campagna pubblicitaria estiva (già scattata), e la cifra sarà come minimo raddoppiata al rientro dalle vacanze, fino al rush finale natalizio. Martellante come al solito, la Sega ci sa fare. O la va o la Spock. Ci tiri su, Scotty. E' probabile che al momento della commercializzazione della console della Sony, il prezzo del Saturn sarà ridotto di almeno 50 dollari. A questo punto nero o comedone, se preferite, vi starete chiedendo come mai il Saturn sia più costoso della PlayStation. Semplice: la Sega è costretta ad acquistare i chip del Saturn da fornitori esterni come Hitachi, JVC e Yamaha e questo aumenta i costi di produzione in modo sensibile. Sony e Nintendo non hanno di questi problemi. La grande "S" intende supportare il lancio del successore del Megadrive con una ventina di titoli. Entro la fine del 1995 - sempre secondo Tom Kalinske, presidente della SoA - saranno disponibili circa 100 giochi, dei quali un buon 35% sviluppati da case esterne. Intanto, segnaliamo che i giochi del Saturn attualmente disponibili negli States sono **Daytona USA, Clockwork Knight, Panzer Dragoon, Worldwide Soccer** (aka **Victory Goal**) e **Bug!**. I prezzi variano tra i 39 e i 59 dollari (da Software Etc. **Daytona USA** costa $52.99 pari a 80.000 mila lire o giù di lì). **Virtua Fighter** è incluso nella confezione a mò di cadeau. La confezione dei giochi è la stessa dei titoli per Mega CD. Come anticipato qualche mese fa, il joypad del Saturn americano ed europeo è stato completamente ridisegnato ed è sicuramente più ergonomico del pataccoso controller nipponico. Abbiamo avuto l'occasione di provarlo direttamente a Los Angeles e vi assicuriamo che è eccezionalmente comodo (parla per te, secondo me è una schifezza... NdSimon), per quanto Fabio Ravetto non sia dello stesso parere. Il fatto però che il buon Fabio ritenga spaziale l'ameno joypad del 3DO la dice lunga sulla sua imparzialità...

Il Saturn yankee: nella confezione è incluso Virtua Fighter, un joypad, un cavo stereo A/V e persino qualche adesivo...

NUOVO SISTEMA OPERATIVO

La console della Sega è una piattaforma estremamente potente: i due chip SH2 della Hitachi sono in grado di fornire prestazioni eccezionali, ma fino ad oggi la programmazione è stata frustrata da alcune difficoltà tecniche che hanno compromesso lo sfruttamento simultaneo dei due chip. Ebbene, d'ora in poi le cose dovrebbero cambiare: l'AM2 ha infatti annunciato un nuovo e rivoluzionario sistema operativo per Saturn (OS 2.0) che permetterà in modo semplice ed immediato di accedere ad entrambi i chip in modo diretto, senza passare dal "Via!". Yu Suzuki, leader del team di sviluppo Sega ha rivelato che il nuovo sistema operativo sarà distribuito in tempi rapidissime ai principali sviluppatori e ha promesso una serie di giochi di eccezionale qualità, il primo dei quali sarà...

VIRTUA FIGHTER 2

Tah dah! Le immagini che vedete sono tratte dalla versione al 20% completa di **Virtua Fighter 2** per Saturn, il sequel dell'osannato picchiaduro tridimensionale dell'AM2. **Virtua Fighter 2** non sarà disponibile prima di settembre, ma butta già ottimamente: grazie al nuovo sistema operativo, **Virtua Fighter 2** sarà praticamente identico alla versione originale. Il demo interattivo presentato a Los Angeles mostrava due personaggi perfettamente animati che non differivano affattodalle controparti arcade: rispetto allo spartanotto **Virtua Fighter**, il sequel rulla di brutto, ve lo giuro sul canguro. Il livello di dettaglio è nettamente superiore a quello del primo episodio e anche le animazioni sembrano decisamente più megalitiche. Il gioco include dieci lottatori, il modo "Competition" e l'head-to-head con un player umano. Non missate i prossimi numeri di **MC** per una delle nostra anteprime estese devastanti! Approfitto di questo spazio per precisare che **Virtua Fighter 3**, il coin-op, potrebbe essere lanciato a settembre e non a luglio come inizialmente previsto per via di alcuni bug hardware del Model 3, che evidentemente abbisogna di ulteriore lavoro. Meglio tardi che mais, come direbbe Ernesto Sparalesto...

VIRTUA COP

L'incredibile shooter 3D della Sega sarà presto disponibile per il 32-bit Sega, come riferito eoni fa. Abbiamo giocato alla versione completa al 65% e siamo rimasti decisamente impressionati dalle capacità di scaling, rotazione e animazione poligonale del Saturn. E' stata persino inclusa l'opzione di gioco a quattro: a questo punto non resta che procurarsi le pistole laser...

VIRTUA RACING

Sviluppato dalla Time Warner Interactive, **Virtua Racing** per Saturn è praticamente finito. Come abbiamo già avuto modo di precisare, la versione casalinga rappresenta un'evoluzione rispetto al coin-op in quanto include nuove vetture e nuovi tracciati. Ai tre circuiti dell'originale, ne sono stati aggiunti ben sette nuovi: Amazon Falls, Pacific Coast, Surfers, Speedway, Metropolis, Alpine, Diablo Canyon e Viale Zara... Ehm... La versione presentata a Los Angeles ci ha colpito positivamente per la sua velocità e per l'ottima giocabilità, sebbene risulti ancora un po' incasinato curvare...

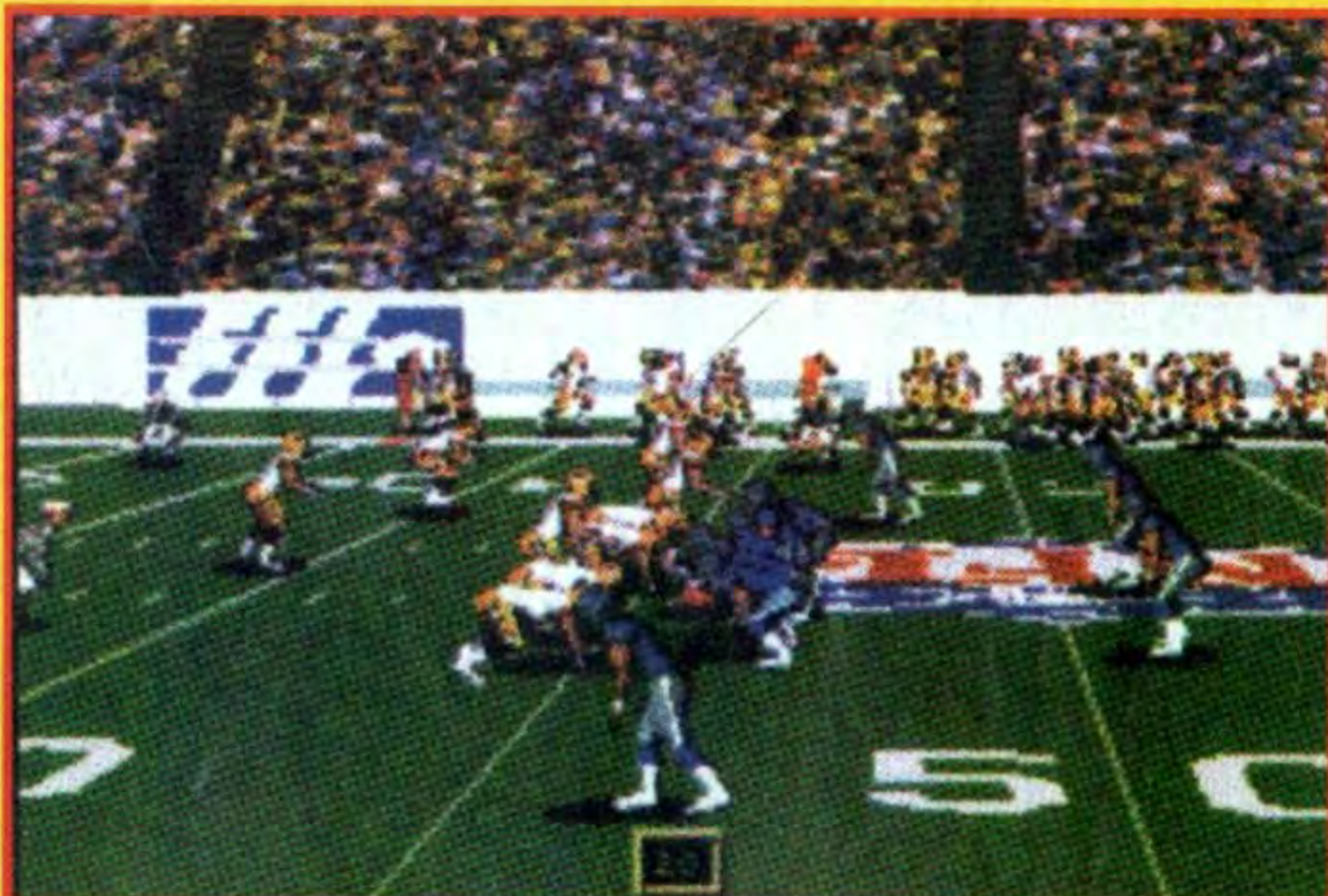
NHL ALL-STAR HOCKEY

Praticamente, la risposta della Sega alla serie di **NHL** dell'EA. Il titolo include sette modalità di gioco differenti, tutte e 26 le squadre della NHL, sedici tipi di prospettive, possibilità di giocare in dodici, acquistare e vendere giocatori, personalizzare la propria squadra e un godziliardo di altre cose appetitose...

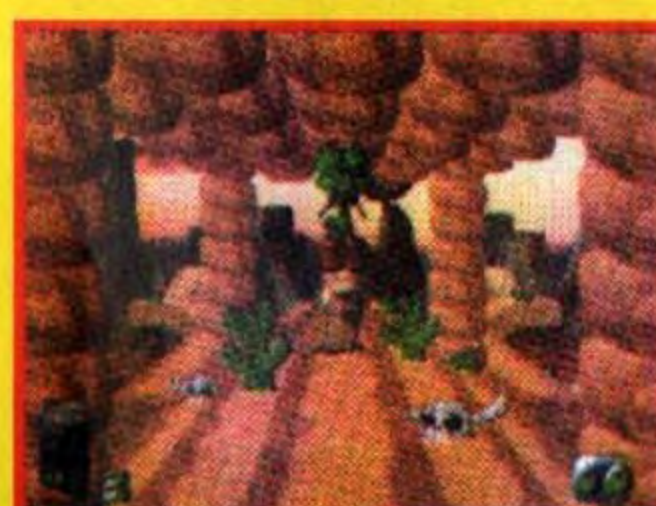
NBA ACTION

La simulazione di pallacanestro della Sega è lungi dall'essere terminata, ma butta già benissimo. La versione finale includerà 19 e dico 19 prospettive di gioco differenti e la possibilità di gioco simultaneo a 10 e dico 10 giocatori. Grafica favolosa e sonoro massiccio: speriamo che la giocabilità sia all'altezza di Shaquille O'Neal...

PRIME TIME NFL FOOTBALL

L'immancabile simulazione di football è stata realizzata sfruttando le poderose capacità del Saturn. Tradotto in soldoni, **Prime Time NFL Football** vanta una caterva di prospettive differenti, una grafica galattica, digitalizzazioni audio e video alla ESPN e, si spera, una giocabilità all'altezza delle imprese di Deion Sanders... Per 1/4 giocatori...

TITOLO	GENERE	CASA PRODUTTRICE	USCITA
3D Action	Azione	Imagineer	TBA
Alien Trilogy	Azione	Acclaim Japan	Fine Ottobre
Alone in the Dark 2	Avventura	Electronic Arts Victor	TBA
Alone in the Dark 3	Avventura	Electronic Arts Victor	TBA
Back Fire	Sportivo	Data East	TBA
Basketball Saturn	Sportivo	Sega	Settembre
Battle Monsters	Azione	Naxat Soft	2 Giugno
Bermuda Triangle	Avventura	A.S.K	TBA
Blue Seed	RPG	Sega	23 Giugno
Bug!	Azione	Sega	Fine Giugno
Chikago Blues	TBA	River Hill Soft	TBA
ClockWork Knight 2	Piattaforme	Sega	Fine Luglio
Cotton 2 Melen's Adventure	Sparatutto	Success	Settembre
Dark Seed	Simulazione	Gyaga Comunications	Agosto
Devil Stallion	Strategia	Aski	TBA
Devil Summer	TBA	Atlas	Novembre
Digital Pinball	Puzzle	Kaze	23 Giugno
Doraemon (Titolo Provvisorio)	Piattaforme	Epoch	TBA
Blazing Tornado	Sportivo	Human	Fine Luglio
Four Dimension Boxing	Sportivo	Victor Entert	Agosto
Gakkoo no Kaidan	Azione	Sega	Fine Luglio
Gamba League Basket	Sportivo	Jaleco	TBA
Gengis Kahn 2	Strategia	Koei	Settembre
Golden Axe The Duel	Picchiaduro	Sega	Agosto
Guardian Force	Sparatutto	Success	TBA
Hard Core	Azione	Virgin Entert.	TBA
Hat Trick Heroes	Sportivo	Taito	TBA
Hokuto No Ken	Picchiaduro	Banpresto	Fine Luglio
Hunter Laim	Gioco di Ruolo	Asmik	Fine Agosto
Igo Japanese Cheeckers	IgoTBA	Aski	Agosto
Jikkyoo Powerful Pro Baseball '95	Sportivo	Konami	28 Luglio
King of The Spirit	RPG	Atlas	TBA
Leyar Section	Sparatutto	Taito	TBA
Lunar The Silver Star	RPG	Game Arts	TBA
Lupin The Third: The Master File	Azione	Mizuki	Inizio Agosto
Magic Knight	ARPG	Sega	Fine Luglio
Masters (Titolo Provvisorio)	TBA	Sega	Settembre
Metal Fighter Miku	ARPG	Victor Entert.	Agosto
Mortal Kombat 2	Picchiaduro	Acclaim Japan	Settembre
Mortal Kombat 3	Picchiaduro	Williams	Gennaio
Nobunaga's Ambition	Strategia	Koei	Fine Settembre
Pachinko Fighter	Pachinko	Pre-stage	TBA
Pachinko Kurabu	Pachinko	I.S.C.	Novembre
Pinball Aleena: Last Gladiators	Flipper	Sega	Settembre
Poe Poe Poemy	TBA	Imagineer	Fine Agosto
Pretty Fighter X	Azione	Imagineer	16 Giugno
Princess Maker 2	Avventura	Micro Cabin	Fine Settembre
Psychotron	Azione	Gyaga Comunications	Settembre
Puyo Puyo Kayo 2	Puzzle	Compile	Settembre
Quo Vadis	Simulazione	Grams	Agosto
Race Drivin'	Sportivo	Time Warner Entert	28 Luglio
Ray Force	Azione	Taito	TBA
Rent a Hero	ARPG	Sega	Ottobre
Riglord Saga	RPG	Sega	28 Luglio
Sega Adventures	TBA	Sega	Novembre
Shinobi Aku (Titolo Provvisorio)	Azione	Sega	Ottobre
Shinobi Exe	Azione	Sega	30 Giugno
Sim City 2000	Strategia	Sega	Agosto
Slam Dunk Basket	Sportivo	Bandai	TBA
Steam Gear Mash	Azione	Takara	TBA
Street Fighter the Movie	Picchiaduro	Capcom	Agosto
Street Fighter Zero	Picchiaduro	Capcom	TBA
Succes Story	Strategia	Artron	TBA
Suikoenbu	Picchiaduro	Data East	TBA
Super Real Girl 2	Sexy Game	Seta	Fine Luglio
Super Robot Taisen	RPG	Banpresto	TBA
Tecmo Super Bowl	Sportivo	Tecmo	TBA
The 11th Hours	Avventura	Virgin Entert	Settembre
The X-Men	Azione	Capcom	Fine Luglio
Tokimeki Memorial: forever with you	TBA	Konami	Luglio
Twin Bee	Piattaforme	Konami	28 Luglio
Vampire (Dark Stalkers)	Picchiaduro	Capcom	Novembre
Virtua Fighter 2	Picchiaduro	Sega	Ottobre
Virtua Racing Deluxe	Sportivo	Time Warner Entert.	Settembre
Virtua Striker	Sportivo	Sega	TBA
Virtual Hang-on	Sportivo	Sega	Fine Giugno
Virtual Tennis	Sportivo	Sega	Settembre
Volleyball (Titolo Provvisorio)	Sportivo	Imagineer	Fine Agosto
Wing Armours (Titolo Provvisorio)	TBA	Sega	Fine Luglio
X-Japan (Titolo Provvisorio)	TBA	Sega	ine Giugno
Zero Champ Special	Sportivo	Media Ring	TBA
Zico no Kangaeru Soccer	Sportivo	Mizuki	Fine Settembre

BUG!

Anche le formiche, nel loro piccolo, si incazzano, recitava un vecchio adagio ripreso dal dinamico duo Gino & Michele in tempi più detergenti. Non ditelo a **Bug!**, il dannato insettoide formicolante protagonista di questo platform a tre dimensioni completamente demenziale. Scordatevi del crapposo **Zool** e delle formiche ninja dell'altra dimensione (quale?): questo platform è senza dubbio originale e si spinge addirittura oltre **Clockwork Knight**, fino quasi a precipitare nel burrone. A differenza dei giochi di piattaforme convenzionali in cui potete dirigere il vostro omino solo a destra e, ahimé, a sinistra, in **Bug!** potete persino muovervi dentro e fuori lo schermo grazie alle portentose e quasi adipose capacità di scaling del buon Saturno. Effetti speciali a gogo, scrolling a yo-yo e radio ga-ga. Il gioco è stato sviluppato dalla divisione americana della Sega... Check it out, boyyyy!

FREE RUNNER

Avventura grafica cyberpunk a metà tra Blade Runner e William Gibson, **Free Runner** vanta una stupefacente grafica treddì intervallata da sezioni in full motion video e momenti arcade di grande intensità. Sempre e solo per Saturn dalla Sega.

DISTRIBUTORE 3DO JAPAN - USA

FUTURE GAMES

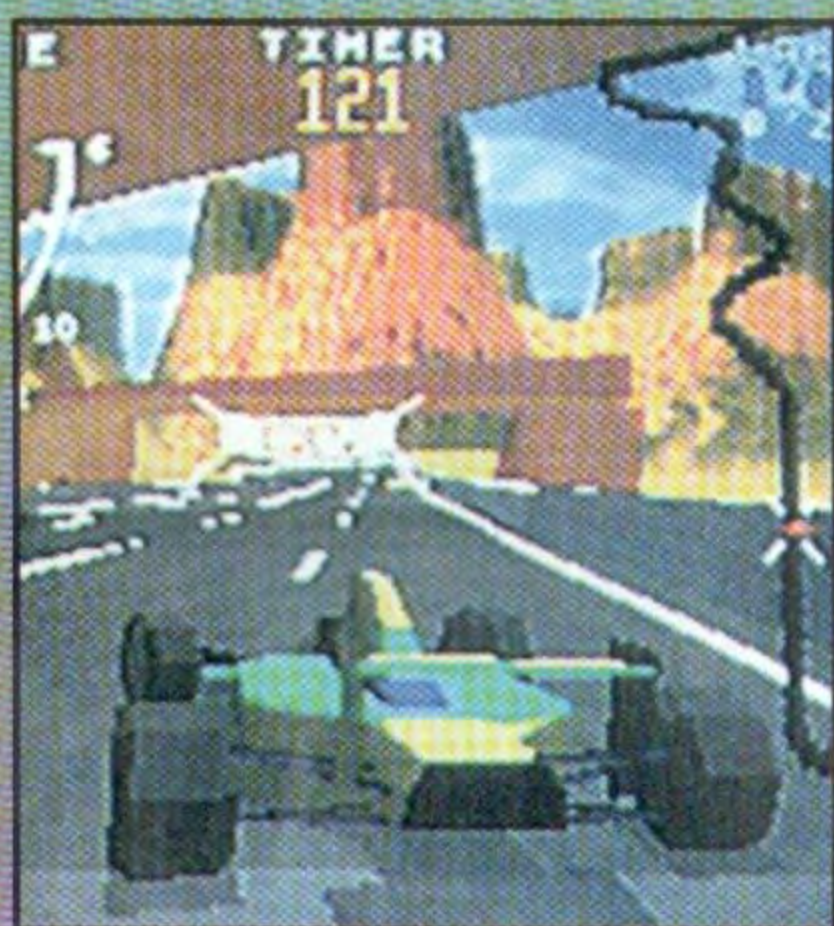
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!

PUNTO VENDITA:

20131 MILANO - VIALE LOMBARDIA, 25 (a 100 mt. da MM Piola)

☎ 2360120

TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE PER LA TUA CONSOLE 16-32 BIT

In vacanza ci andrete con... l'auto o... l'aereo?

VIRTUA RACING
DE LUXE (SEGA-SATURN)

ACE COMBAT
(SONY PLAYSTATION)

SONY PLAYSTATION

- ACE COMBAT
- VAMPIRE
- METAL JACKET (LINK)
- SHIDO SEICHI GUNDAM
- RAYMAN

SOFTWARE NOVITÀ

SEGA SATURN

- SHINOBI EX
- VIRTUA RACING DE LUXE
- RIGLORD SAGA (RPG)
- RAY FORCE
- X-MEN

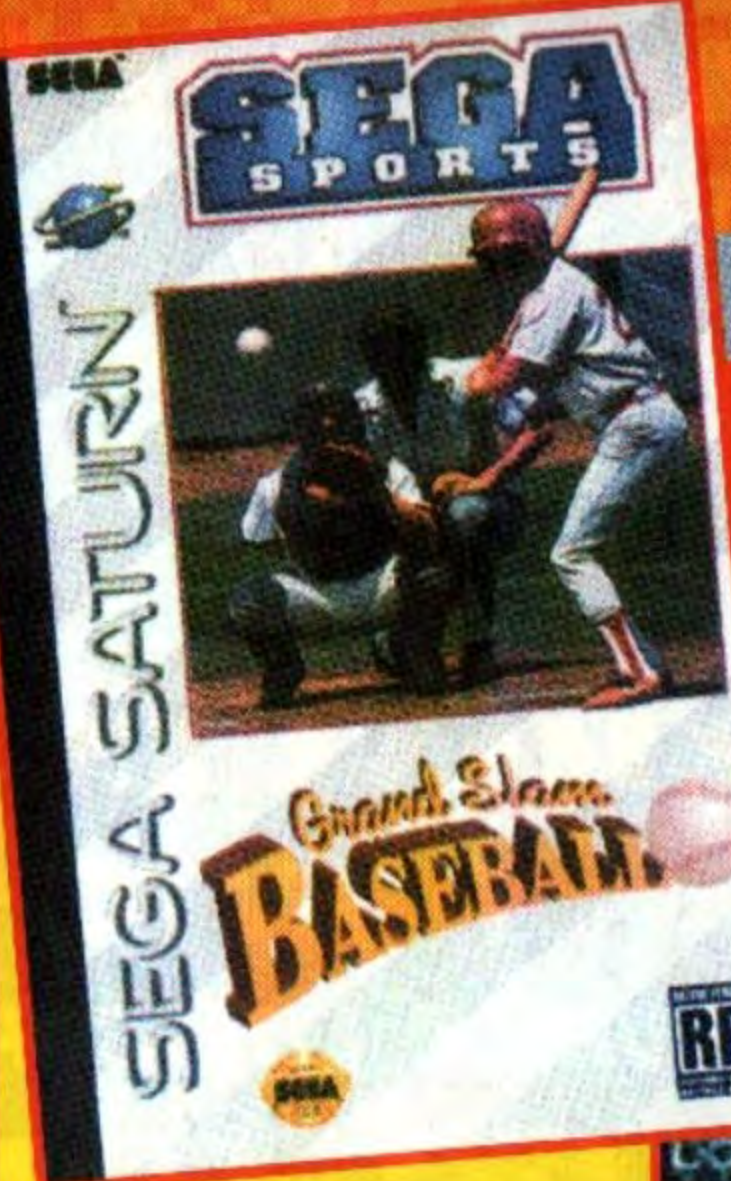
Telefona al 2360120 per conoscere tutte le novità in uscita per **Megadrive e 32X.**

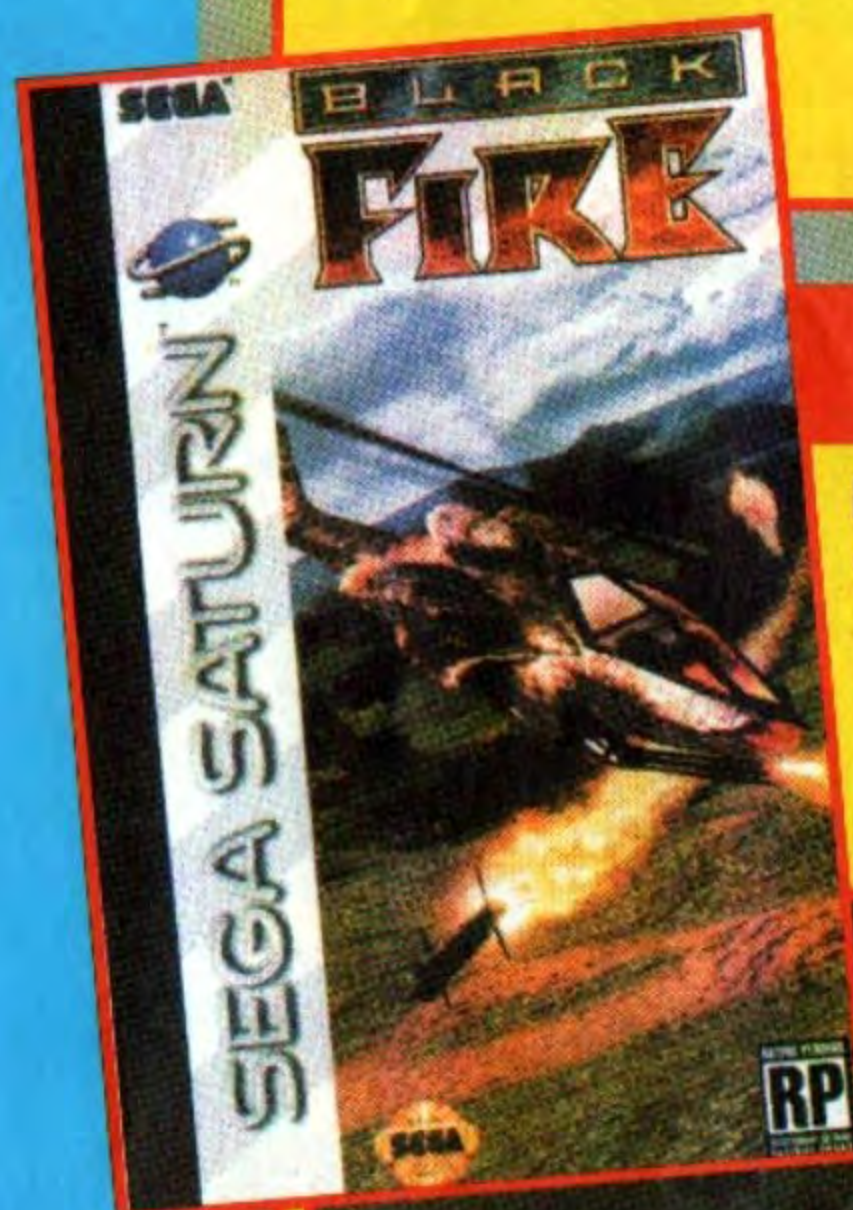
USCITE SATURN AMERICANE

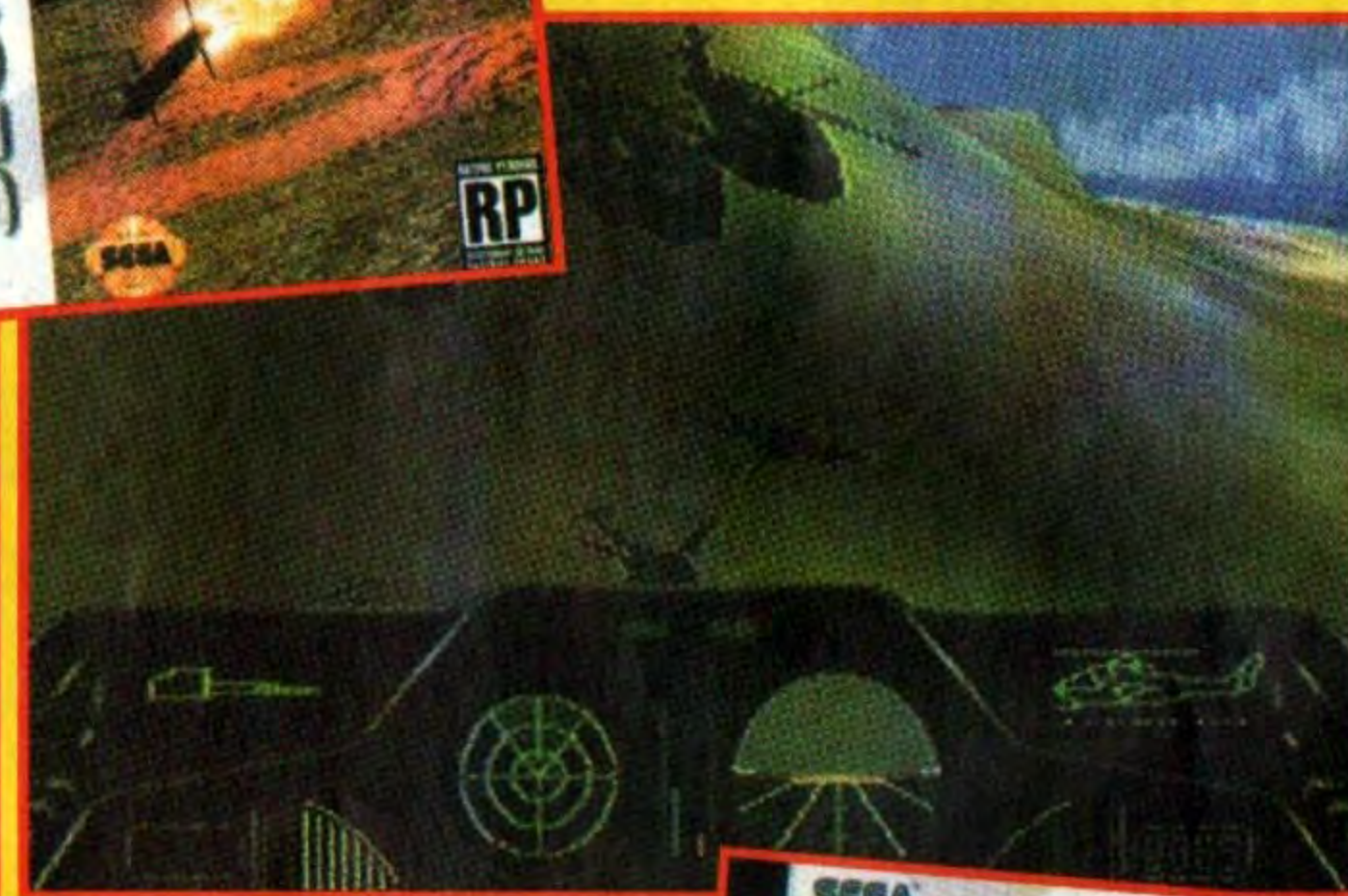
Allegiance	Ocean	gennaio
Batman Forever	Acclaim	settembre
Creature Shock SE	Data East	settembre
D&D Tower of Doom	Capcom	ottobre
Dark Legend	Data East	imminente
Dark Sun	Data East	settembre
Darkstalkers: Vampire	Konami	luglio
Defcon 5	Data East	ottobre
Fifa Soccer '96	EA	dicembre
Fox Hunt	Capcom	settembre
Frank Thomas Baseball	Acclaim	settembre
Incredible Toons	Capcom	ottobre
Judge Dredd	Acclaim	settembre
Lobo	Ocean	settembre
Mission Impossible	Ocean	gennaio
Mortal Kombat II	Acclaim	settembre
Mortal Kombat III	Williams	gennaio
Myst	Acclaim	giugno
NBA JAM TE	Acclaim	luglio
Night Warriors	Capcom	settembre
Offensive	Ocean	dicembre
PGA Tour Golf '96	EA	ottobre
Primal Rage	TWI	novembre
Rayman	Ubi Soft	luglio
Revolution X	Acclaim	settembre
Robotica	Accliam	giugno (aka Deadlus)
Rollcage	Ocean	ottobre
Street Fighter: Animated	Capcom	settembre
Street Fighters: Legends	Capcom	settembre
Street Fighter: the Movie	Gamestar	luglio
Vanished Powers	Ocean	dicembre
Viewpoint	EA	dicembre
Waterworld	Ocean	settembre
Wing Commander III	EA	ottobre
Worms	Ocean	ottobre
X-Men	Capcom	luglio

SATURNEWS

Notizia dell'ultima ora: pare che alcuni importatori paralleli siano riusciti ad adattare il Saturn americano in modo da renderlo compatibile anche con il software nipponico. Saremo certamente più precisi sul prossimo numero di Mega. Intanto segnaliamo che la Sega ha portato a termine un bel colpo: il miglior programmatore della Namco, nonché autore di **Ridge Racer,** ha firmato un contratto miliardario con la grande "S". Attualmente è al lavoro con i maghi dell'AM2 per convertire il gioco di corsa definitivo per Saturn: **Sega Rally Championship.** Non trattenete il fiato fino all'uscita del gioco, visto che non sarà pronto prima di Natale. Contrariamente a quanto affermato da altre testate, la Namco non ha stretto alcun accordo esclusivo con la Sony e anzi ha ribadito che intende supportare tutte le piattaforme che riterrà potenzialmente valide. Tra queste, c'è ovviamente il Saturn. La Namco ha già annunciato una serie di titoli per il 32-bit della Sega, tra cui una simulazione di calcio, Starblade Alpha e un picchiaduro (Tekken?). Intanto si fanno sempre più insistenti le voci di una prossima conversione di **Ridge Racer** per Saturn. Il nuovo sistema operativo della console Sega dovrebbe garantire una trasposizione estremamente fedele all'originale. Seguiteci se volete saperne di più... La Sega sta finendo a **Congo,** la versione videoludica dell'omonimo libro di Michael Cricthon, recentemente trasposto su pellicola dalla Paramount Pictures. Si tratta di un'avventura tridimensionale graficamente impressionante di cui parleremo abbondantemente sul prossimo numero. I vecchi marpioni della Bullfrog sono al lavoro su **Magic Carpet** per Saturn. Per chi non lo sapesse, **Magic Carpet** è uno dei pochi validi motivi per comprarsi un Pentium. Ma siccome nessuno è tanto idiota da spendere milioni per un PC solo per giocare all'ennesimo hit dei Bullfrog, vi conviene attendere la versione Saturn che sarà molto probabilmente più massiva. Just wait and see.

No, Donkey Kong non c'entra una fava...

GRAND SLAM BASEBALL

La simulazione di baseball del Saturn include la solita stracaterva di prospettive e punti di vista differenti, un mucchillo di squadre e giocatori della MLB e una grafica megalitica.. Peccato si possa giocare solo in due...

BLACK FIRE

Praticamente la versione evoluta di **Comanche Overkill. Black Fire** è una simulazione estremamente arcade di elicottero che vanta quindici livelli di blastamento totale, la possibilità di muoversi in ambienti tridimensionali a 360° e un sacco di ultra-violenza digitale. Anteprima estesa pressoché imminente...

GHEN WAR

Bizzarro shooter 3D fantascientifico che ci trasporta nelle profondità dello spazio siderale per fermare la arcisolita invasione aliena. Si parte dalla luna di Titano per liberare via via tutti i pianeti assoggettati dalle forze aliene. Totale: 18 livelli di combattimenti, ambienti interagibili al 100%, possibilità di movimento a 360°... Si tratta del sequel non autorizzato di **Metal Head** per 32X...

TOP 5 SATURN

1 Daytona USA	Sega	Racing
2 Virtua Fighter	Sega	Picchiaduro
3 Panzer Dragoon	Sega	Sparatutto
4 Clockwork Knight	Sega	Platform
5 Grand Chaser	Sega	Racing

MOST WANTED SATURN

1 Virtua Fighter 2	Sega	Picchiaduro	Autunno
2 Shinobi Ex	Sega	Azione	Giugno
3 X-Men	Capcom	Picchiaduro	Estate
4 Ray Force	Taito	Sparatutto	Luglio
5 Sega Rally	Sega	Racing	Dicembre '95

LOBO

OCEAN **PICCHIADURO** **SETTEMBRE**

Il fumetto più violento e volgare della DC sarà presto interagibile via joypad. Ebbene sì. L'Uomo è in arrivo sul Saturn. A bordo della leggendaria Harley-Davidson Hog, Lobo dovrà affrontare i criminali della galassia come Kris "Krusher" Kringle e Dhio. Il gioco è una sorta di picchiaduro ad incontri (naaah! Ekkekatz!) dalla grafica ultradefinita. Poligoni come non li avevate mai visti, cambi di prospettiva al fulmicotone e un sacco di ultraviolenza. Checakte le pix, l'anteprima estesa è pressoché imminente...

ALIEN TRILOGY

ACCLAIM AZIONE OTTOBRE

Lo sviluppo dell'attesissimo **Doom** gigeriano della Acclaim procede benissimo. A Los Angeles abbiamo visto un demo non giocabile che ci ha letteralmente frantumato la mascella. Checkate queste pictures e capire il motivo di tanta esaltazione...

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

VIRGIN **AZIONE** **SETTEMBRE**

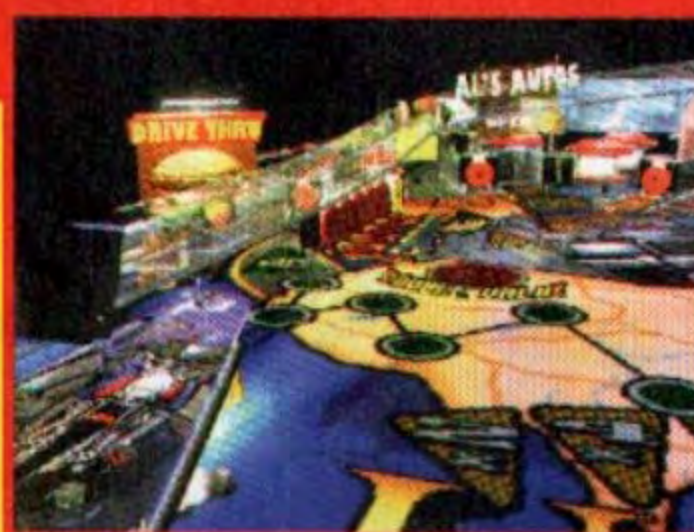
Ed eccolo qua, signori, in-your-face! Il seguito di **Cool Spot,** uno dei più grandi successi del David Perry virginiano ha saltato a pié pari le console a sedici bit per finire direttamente nel lettore CD del Saturn. Come potete vedere dalle immagini, la struttura del gioco è stata completamente rifatta: il canonico 2D è stato scaricato in favore di un treddì isometrico di grande effetto. **Spot** attraverserà una caterva di livelli per raggiungere Hollywood e diventare una star. Il brodo elettronico include una serie di animazioni spettacolari, effetti speciali quali dissolvenze, trasparenze e un sonoro semplicemente galattico. Burp...

CONVERSE HARDCORE HOOPS

VIRGIN **SPORTIVO** **SETTEMBRE**

La risposta della Virgin a **NBA Jam. Converse Hardcore Hoops** si colloca a metà tra **Basta Vincere** (**Blue Chips**) e **Chi Non salta Bianco** é (**White Men Can't Jump**). Tre-contro-tre: playground di brutto. Asfalto, sneakers fuse, slam dunks a gogo. La cosa migliore che si sia vista dopo **Street Basketball** della Epyx...

HYDER 3D PINBALL

VIRGIN **FLIPPER** **SETTEMBRE**

Semplicemente il flipper elettronico più sofisticato che si sia mai visto... Occorre aggiungere altro?

ELENCO PUNTI VENDITA "MUTANT CHRONICLES" "DOOMTROOPER"

CAMPANIA

MULTIMEDIA
Via Guarini 23, 83100 AVELLINO AV
EFFETTO GIOCO
Via Solimena 37, 80129 NAPOLI NA
GIOCO & STRATEGIA
Salita Arenella 22/D, 80136 NAPOLI NA
LA TANA DEL DRAGO
Via V. Gemito 23, 80128 NAPOLI NA
LIBRERIA GUIDA 2
Via Merliani 118/120, 80129 NAPOLI NA
VISION
Via Fracanzano 23, 80127 NAPOLI NA
FREE TIME
Via Clemente Mauro 1/3, 84100 SALERNO SA

EMILIA ROMAGNA

COMICSLAND
Via Galliera 19/B, 40123 BOLOGNA BO
L'AWELE
Strada Maggiore 17, 40125 BOLOGNA BO
IL GIOCATTOLO
P.zza Garibaldi 41, 44012 BONDENO FE
EUREKA
Via F.lli Rosselli 5, 47023 CESENA FO
RE ARTU'
Via Pasolini 3, 48018 FAENZA RA
Cartoleria DUELLE
Via Ungarelli 2/B, 44100 FERRARA FE
CITTÀ DEL SOLE
Via del Podestà 3, 44100 FERRARA FE
COMICSLAND
Via Carlo Mayr 68, 44100 FERRARA FE
P.T.B. ROSETTI A.
C.so Repubblica 134, 47100 FORLI' FO
AL GIOCATTOLO
Via Aldrovandi 16, 40026 IMOLA BO
GIOCAGIO'
C.so Garibaldi 28, 48022 LUGO RA
LIBRERIA FUMETTISTICA
Via N. Sauro 8, 46100 MANTOVA MN
ORSA MAGGIORE
P.zza Matteotti 20, 41100 MODENA MO
ARMAGEDON
Via Bruno Longhi 6, 43100 PARMA PR
GIOCAPIU'
Via Farini 48, 43100 PARMA PR
HOBBY CENTER
Via Torelli 1, 43100 PARMA PR
LETTORILETTO
Borgo Felino 51/a, 43100 PARMA PR
Libreria STELLE & STRISCE
Via di Roma 178, 48100 RAVENNA RA
LIBROTEK
Via Fornaciari 9/A, 42100 REGGIO EMILIA RE
EMPORIO BRIGLIADORI
Via Gambalunga 52, 47037 RIMINI FO
COSMIC COMICS
Via Trieste 20, 43039 SALSOMAGGIORE PR
MESTICHERIA EROS
V.le Vittorio Veneto 457, 41058 VIGNOLA MO
BAJALAND
Via Sforza 7, 42100 REGGIO EMILIA RE

FRIULI VENEZIA GIULIA

GIOCOLANDIA
Via Mazzini 15, 34170 GORIZIA GO IL BARONE ROSSO
Via Colonna 12/A, 33170 PORDENONE PN
GIOCHI CREATIVI
Via Calepina 36, 38100 TRENTO TN
EUROMODEL
Via Conti 16, 34141 TRIESTE TS
FANTASYLANDIA
Via Madonnina 15, 34131 TRIESTE TS
MODELLAND
Via Vasari 12/A, 34129 TRIESTE TS

LAZIO

NUVOLOSO CLUB
P.zza Sabatini 12, 00041 ALBANO LAZIALE RM
L'ANGOLO del COMPUTER
Via Case Nuove 3, 00053 CIVITAVECCHIA RM
ARKHAM
Via Tiburtina 52/54, 03100 FROSINONE FR
CITTÀ DEL SOLE
Via della Scrofa 65, 00186 ROMA RM
DI DOMENICO
Via Aurelia 558, 00165 ROMA RM
GIOCO FOLLIA
Via Parma 5, 00184 ROMA RM
GIORNI GIOCATTOLI
Via M. Colonna 30/36, 00135 ROMA RM
HOBBYTROLL
Via S. Carlo da Sezze 1, 00178 ROMA RM
MORLOK
Via Candeo 9, 00154 ROMA RM
PRIMI PAESI
Via Bevagna 35/37, 00191 ROMA RM
ROMAGIOCHI
Via degli Scipioni 109/111, 00192 ROMA RM
LA GROTTA DI MERLINO
Via De Filis 3, 05100 TERNI TR
YE OLE COMIN SHOPPE
Via Galvani 17, 05100 TERNI TR
APRITI SESAMO
Via della Sapienza 1, 01100 VITERBO VT

LIGURIA

Libreria LA ZAFRA
Via Martiri Liberazione 36/2, 16043 CHIAVARI GE
DICE & DRAGONS
Salita del Fondaco 6/R, 16123 GENOVA GE
HOBBY MODELS
Via Carli 12, 18038 SANREMO IM
INCANTESIMO
C.so Imperatrice 50, 18038 SANREMO IM
KOMIX & FANTASY
C.so Inglesi 73, 18038 SANREMO IM
PON PON
Via Matteotti 140, 18038 SANREMO IM
SALVAMONDI sas
C.so Italia 43 R, 17100 SAVONA SV

LOMBARDIA

Libreria BIANCHINI CECILIA
Via Marsala 36, 25122 BRESCIA BS
CRAZY COMICS
Via Milano 291, 22100 COMO CO
NEW MODEL
C.so Mazzini 79, 26100 CREMONA CR
CAMELOT
Via Piacenza 24, 20135 MILANO MI
GIOCHI DEI GRANDI
Via Santa Tecla 5, 20123 MILANO MI
LA PIRAMIDE 2
V.le Romagna 50, 20133 MILANO MI
PERGIOCO
Via S. Prospero 1, 20121 MILANO MI
HYPERION
Via Bergamo 20, 20052 MONZA MI COSMIC SHOP
C.so Cavour 20, 27100 PAVIA PV
LA VOCE DELLA LUNA
C.so Mazzini 1/B, 27100 PAVIA PV
TURCONI CLAUDIA
Via Buon Gesù 35, 20017 RHO MI
ACTION MODELS snc
Via C. Correnti 40, 20038 SEREGNO MI
PLAY TIME
C.so Genova 41, 27029 VIGEVANO PV

MARCHE

DIMENSIONI & HOBBY SHOW
Via Cialdini 102, 60044 FABRIANO AN
MONDO PICCINO
Via Nino Bixio 18/A, 60015 FALCONARA AN
CICO HOBBY snc
C.so XI Settembre 35, 61100 PESARO PS
FANTASIA GIOCHI
Via Marchetti 67, 60019 SENIGALLIA AN

PIEMONTE

GIOCO SCUOLA
Via Mazzini 36, 15100 ALESSANDRIA AL
CAMELOT
Via Pietro Micca 33, 13051 BIELLA VC
HOBBYLAND
Via Bertodano 1, 13051 BIELLA VC
RIPOSTO GIOCHI
Via Roma 181, 15033 CASALE MONFERRATO
IL CUCCIOLO
Corso Torino 26/A, 28100 NOVARA NO
ALCENTRO GIOCO EDUCATIVO
C.so Peschiera 160, 10138 TORINO TO
GAMES CENTRE
Via Lagrange 15, 10123 TORINO TO
GIOCOMANIA
C.so Regina 221, 10144 TORINO TO
GIROTONDO TRE
C.so Sommeiller 33, 10128 TORINO TO

PUGLIA

Cartolibreria QUINTILIANO
Via Papa Pio XII 44, 70124 BARI BA
PUNTO HOBBY
V.le Unità d'Italia 46, 70125 BARI BA

SARDEGNA

CITTÀ DEL SOLE
Via Einaudi Ang. Via Abba, 09127 CAGLIARI CA

SICILIA

HOBBY MODELLISMO
Via N. Bixio 117, 98123 MESSINA ME
LES MANS
Via G. Leopardi 49/67, 90144 PALERMO PA

TOSCANA

FUMETTOPOLI
Via Trasimeno 31/A, 52100 AREZZO AR
HOBBY CENTER
Via Masini 18, 50053 EMPOLI FI
MISTER HOBBY MODELLISMO
Via Verdi 32, 50053 EMPOLI FI
BOOKSTOP
V.le dei Mille 85/R, 50131 FIRENZE FI
CITTÀ DEL SOLE
Borgo Ognissanti 37/B, 50123 FIRENZE FI
Libreria MARZOCCO
Via De Martelli 22/B, 50129 FIRENZE FI
STRATAGEMMA
Via degli Alfani 34/36R, 50121 FIRENZE FI
DARKSIDE
Via Trento 11/13, 58100 GROSSETO GR
DRAGON'S LAIR
Via Garibaldi 44, 57122 LIVORNO LI
LAZZERINI
Via Parma 2, 54036 MARINA di CARRARA MS
GIOCAGIO'
Via Dante 28, 54100 MASSA MS
L'ANTRO DEL DRAGO
Via Angelini 18, 54100 MASSA MS
PUNTO ROSSO
Via Barontini 28, 57025 PIOMBINO LI
Libreria IL GUFO
Via dei Tintori 114, 50047 PRATO FI
PETRINI
Via Camollia 111, 53100 SIENA SI Toscana

UMBRIA

BRAMA
Via Cortonese 1/B, 06100 PERUGIA PG

VAL D'AOSTA

AOSTA GIOCHI
C.so Lancieri 13/B, 11100 AOSTA AO

VENETO

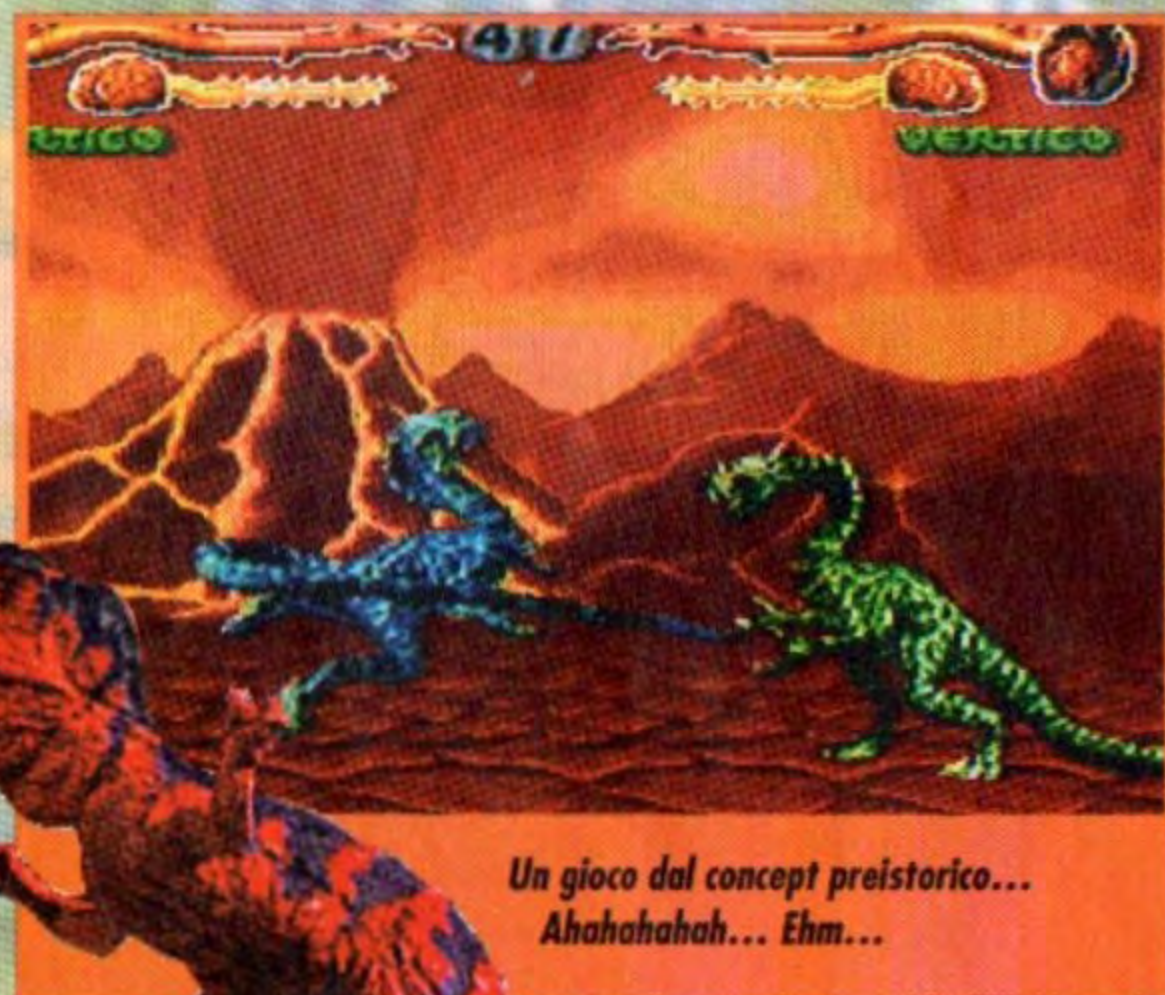
NIDO DEL DRAGO
Via Palazzo 50, 30174 MESTRE VE
CITTÀ DEL SOLE
Via S. Martino e Solferino 102, 35122 PADOVA PD
GIOCHI DEI GRANDI
Via S. Nicolò 5, 37121 VERONA VR
CONSOLE SHOP
Galleria S. Lorenzo 11/13, 36100 VICENZA VI
DE BERNARDINI
P.zza delle Erbe 13, 36100 VICENZA VI
DREAM MASTER
Contrà S. Marco 38, 36100 VICENZA VI

PRIMAL RAGE

La Time Warner, in collaborazione con la Probe, si appresta a invadere il mercato dei beat 'em up con la conversione di uno dei picchiaduro che hanno riscosso maggiore successo in questi ultimi anni ovvero Primal Rage della Atari. Riuscirà a reggere il confronto con i più famosi esponenti della categoria dei picchiaduro? La risposta in queste pagine...

I dinosauri sono tornati! In un periodo in cui l'era preistorica sembra particolarmente di moda, i titoli che hanno come protagonisti quegli enormi bestioni che rispondono al nome di dinosauri sono diventati sempre più numerosi; questa volta non si tratta però di una nuova versione di **Jurassic Park**, ma della conversione di uno dei coin-op che maggiore successo ha riscosso in questo ultimo anno ovvero **Primal Rage**. I protagonisti di questo gioco Atari sono sette mostri (cinque dinosauri e due scimmie), ognuno a capo di un diverso continente che si sfidano per la supremazia sul mondo. La trama è assolutamente banale, ma trattandosi di un picchiaduro uno contro uno in stile **Street Fighter 2**, questa non è certa fondamentale, anzi! La Time Warner ha deciso di acquistare i diritti del coin-op e di realizzare tutte le conversioni per console casalinghe. In queste pagine potete vedere le prime immagini della versione per Megadrive mentre in uno dei prossimi numeri vi proporremo un'anteprima dedicata alla versione Saturn che, da quello che abbiamo potuto vedere, dovrebbe essere praticamente identica al coin-op.

CARNOSAUR

Primal Rage è nato da un'idea che due sviluppatori della Atari hanno avuto circa due anni fa e originariamente era chiamato **Tyrannosaurus Rex**. Il programmatore Dennis Harper e il grafico Jason Long hanno deciso di utilizzare dei modellini come base per le animazioni e, dopo aver fatto alcune prove (ottenendo risultati veramente ottimi), hanno deciso di creare dei mostri mischiando i dinosauri con altri animali. Infatti, nel disegnare i mostri Harper e Leong hanno deciso di prendere gli elementi più caratteristici e particolari dei dinosauri e degli animali della nostra era, come si vede in Armadon, tanto per citarne uno, che è un misto tra un triceratopo, uno stegosauro e un anchilosauro, mentre altri mischiano dinosauri con particolari di serpenti e tigri. I lottatori sono stati realizzati in gomma e posizionati su alcuni scheletri metallici flessibili che permettevano di muovere ogni articolazione. Trenta persone hanno collaborato a filmare i movimenti e Peter Kleinow, che ha lavorato anche nel film **L'armata delle tenebre** di Sam Raimi, è stato chiamato a sovrintendere il progetto. Le riprese sono state particolarmente complesse e hanno richiesto molto tempo e, mentre ogni singolo movimento veniva filmato su un sistema Silicon Graphics, un team di artisti stava lavorando a una serie di effetti grafici aggiuntivi, quali il sangue e i fondali. La produzione è durata circa due anni di duro lavoro e, vista la popolarità che il coin-op ha riscosso nelle sale giochi di tutto il mondo, si sta già lavorando al sequel.

Un gioco dal concept preistorico... Ahahahahah... Ehm...

Adesso capisco perché si sono estinti i dinosauri...

Rage Against the T-Rex...

ALLA RICERCA DELLA VALLE INCANTATA

Il primo passo per ricreare un coin-op sul Megadrive o su un qualsiasi altro sistema è di portare i file grafici su un sistema di sviluppo basato su un PC. Da questo punto di vista i programmatori della Atari sono stati veramente utili dato che hanno fornito alla Probe tutti gli sprite, fondali e effetti sonori su dischi separati. A questo punto gli sprite originali a 64 colori sono stati ricolorati e adattati negli otto colori della versione Megadrive; lavoro analogo è stato poi eseguito su tutti i fondali. Anche il sonoro è stato adattato alle capacità del Megadrive e, stranamente per un titolo dotato di sprite così grandi e di tantissime mosse, è stato proprio questo aspetto a causare la maggior parte dei problemi ai programmatori, con gli effetti che hanno richiesto una quantità veramente impressionante di memoria per poter essere chiari e riconoscibili. Al momento la versione per Megadrive di **Primal Rage** è quasi completa (manca ancora un personaggio, Armadon) e quindi la Probe dovrebbe riuscire a far uscire questo attesissimo titolo per l'autunno del 1995.

PREHYSTERIA

Il coin-op di **Primal Rage** è qualcosa di veramente impressionante soprattutto dal punto di vista tecnico. Ogni personaggio è dotato di oltre 900 frame di animazione (trenta solamente per la posa di inizio partita) e ovviamente riportare tutto ciò su un Megadrive è praticamente impossibile. La Time Warner, la casa che ha acquistato i diritti del coin-op ha incaricato la Probe di realizzare la conversione su tutti i sistemi Sega (escluso il Master System). Il team responsabile per le versioni Megadrive, 32X, Saturn e Game Gear è lo stesso che ha realizzato **Mortal Kombat II** e sono state usate le stesse tecniche di programmazione per produrre questa cartuccia a 24 mega. Ovviamente alcuni aspetti del coin-op sono stati persi, ma la maggior parte delle caratteristiche (le presenza degli uomini primitivi, le mosse speciali e le mosse finali) sono state inserite. Per cercare di mantenere la stessa velocità di gioco dell'originale sono state eliminate alcune animazioni ritenute inutili. Sul Megadrive (lasciamo poi perdere il Game Gear) non era infatti possibile inserire tutte le animazioni visto che, tanto per fare un piccolo esempio, il solo Saurun ha ben 943 frame per tutte le sue mosse. Ogni lottatore ha ora circa 180 frame, ma il risultato rimane ugualmente impressionate. Stesso discorso può essere fatto con il sonoro che, anche se ha subito alcuni cambiamenti, rimane ugualmente di ottimo livello.

Buonissima 'sta pizza con prosciutto, ricotta e olive nere...

PRIMAL RAGE

CASA PRODUTTRICE
TIME WARNER

GENERE
PICCHIADURO

DATA DI USCITA
SETTEMBRE

JURASSIC PARK

Primal Rage ha debuttato al CES di Giugno a Chicago dell'anno scorso. Il gioco è un classico beat'em up uno-contro-uno che si differenzia dagli altri titoli del genere (**Mortal Kombat II** e **Street Fighter 2** tanto per citare i più famosi) nel fatto che i lottatori non sono degli esseri umani, ma dei giganteschi dinosauri e dei primati. I dinosauri come già scritto, sono stati digitalizzati direttamente da dei modelli e proprio per questo motivo, le animazione dei lottatori sono veramente eccezionali e più curate di quelle di Baraka o Cammy, tanto per citare due combattenti dei picchiaduro più gettonati. Nel coin-op sono presenti sette diversi personaggi, cinque dinosauri e due scimmie, che si devono sfidare nei classici incontri uno-contro-uno al meglio dei due round su tre. Per fare questo dovrete utilizzare tutte le armi a disposizione dei giganti, armi che possono essere pugni, calci, prese, supermosse e, alla fine dell'incontro anche fatality. Sono state anche inserite alcune caratteristiche che rendono il gioco leggermente più innovativo; è infatti possibile eliminare gli uomini primitivi che passano nel fondale per guadagnare energia extra e sono presenti anche incredibili combo, mosse speciali segrete e alcuni sottogiochi. La produzione del coin-op è iniziata all'inizio del 1994 e da allora **Primal Rage** è diventato uno dei più grandi successi di tutti i tempi.

Pinocchio

Di che cosa sono fatti i bambini: carne, segatura o pura lana vergine? Super Console ha fatto una puntatina al reparto maternità della Virgin, dove il team di programmatori interno sta per dare alla luce un giovanotto molto speciale...

"Classico" è un epiteto che nel cinema si usa fin troppo; oggi come oggi, i film che si fregiano di questo termine sono legioni, e quasi tutti sono "classici" quanto può esserlo **Superman IV.** Molti dei film prodotti dalla Disney, invece, sono più che degni di essere definiti "dei classici". Le prime pellicole prodotte dalla casa dello zio Walt impiegavano costose tecniche di animazione che alla fine risultarono troppo dispendiose, nonostante la qualità dei loro risultati. **Pinocchio** fu il secondo lungometraggio a disegni animati prodotto dalla Disney, un'opera straordinaria che rischiò di mandare in bancarotta gli studios e che è unanimemente considerata la migliore pellicola a cartoni animati in assoluto. E' un film bellissimo, sia visivamente che strutturalmente, con personaggi memorabili, canzoni immortali e appena un pizzico del moralismo del vecchio Zio Walt. Naturale, quindi, che la Virgin, già produttrice di fortunatissime versioni videoludiche di film disneyani quali **Aladdin, Jungle Book** e **The Lion King**, volesse trasferire **Pinocchio** nel mondo virtuale. Quella di **Pinocchio** è una trama valida quanto quella di qualsiasi altro titolo della Disney; è imperniata sui viaggi di un ragazzino, e presenta numerosi momenti drammatici, lezioni da imparare e un personaggio centrale incredibilmente carismatico: un burattino magico che desidera diventare un bambino vero. Fra l'altro, la Disney ha intenzione di diffondere nuovamente il film come videocassetta per la vendita a tiratura limitata. Precedenti uscite quali **Biancaneve e i Sette Nani, Fantasia** e **La Bella e la Bestia** hanno ottenuto un successo clamoroso, quindi la Virgin spera che il suo Pinocchio, considerato titolo di punta per la stagione natalizia, sia accolto con uguale favore.

Oh, ma le avete viste le montagne russe di Six Flags? Troppppobbbbellle!!!

FUORI DI QUI, DAVE!

I 24 elementi che formano il team di **Pinocchio** precisano subito che Dave Perry non ha nulla a che fare con la realizzazione del gioco: **Pinocchio** è stato progettato al 'piano di sopra'. Oltre a un motore grafico del tutto nuovo, il gioco vanta una struttura che lo rende decisamente diverso dai soliti platform. Come spiega Dan, ogni livello del gioco è concepito affinché abbia uno scopo da conseguire, anziché soltanto un punto d'ingresso e di uscita. Al giocatore vengono offerte delle opzioni, a volte non ovvie, che calzano con la storia di Pinocchio. Un esempio di ragionamento originale è il livello dello spettacolo di marionette. E' una delle scene più memorabili del film, in quanto Pinocchio si lancia in un'esecuzione del motivo 'I've got no strings' col supporto di un cast di burattini: il team doveva assolutamente averla nel gioco. "Volevamo evitare di limitarci a fare un livello piattaformico con un palcoscenico sullo sfondo, dato che il palcoscenico era, ovviamente, piccolo e quindi avrebbe reso la cosa priva di senso", rammenta Dan. Alla fine il team se ne è venuto fuori con una gara di ballo. In altre fasi del gioco, Pinocchio nuota, si gonfia come un pallone e fa un giro sull'ottovolante. E il giocatore, a un certo punto, ha pure l'occasione di controllare il Grillo Parlante.

CHI FA DA SE', FA... PINOCCHIO

I due coordinatori di questo progetto videoludico, Dan Marchant e Tony Fagelman, hanno parlato liberamente del grande coinvolgimento della Disney nello sviluppo del gioco col burattino di Collodi. Come già fece durante la trasposizione di altre sue licenze, anche nel caso di **Pinocchio** la Disney è interessata in modo maniacale al modo in cui i personaggi vengono disegnati, alla loro funzione all'interno della struttura di gioco e all'inserimento di certe sfumature del film. Parte dell'accordo stipulato fra la Disney e la Virgin prevede che la prima curi da sé tutte le animazioni, sebbene la Virgin abbia sei ex-animatori della Universal nel suo staff. I grafici della Virgin hanno preparato dei bozzetti durante le primissime fasi di attuazione del progetto, in parte per permettere ai programmatori di costruire il gioco attorno agli sprite e in parte per indicare alla Disney quello che desideravano. Essi sono stati quindi inviati agli illustratori di Disneyworld, in Florida, che li hanno reinterpretati. Tony confessa che vedere cambiamenti radicali nel loro lavoro è una cosa tanto irritante quanto scoraggiante. Per favorire il processo, la Virgin ha sviluppato un proprio player di animazioni che carica direttamente le animazioni dal PC, permettendo così di vedere i perso-

Pinocchio (pron. "Pinauch") ha troppo una faccia da beota...

cchio

C'E' UN LIMITE A TUTTO

Le necessità degli animatori e quelle dei programmatori devono essere bilanciate. In un videogioco, la quantità di memoria assegnata alle animazioni è alquanto limitata. **Pinocchio** avrà circa 2.000 fotogrammi: molto, per il Megadrive. Ma persino una simile quantità avrebbe potuto essere facilmente consumata dai tipi della Disney solo per il personaggio principale. Il gioco ha 31 personaggi da far entrare in quello stanziamento, ossia più del doppio dei personaggi compresi in **Lion King**, e fra essi lo stesso Pinocchio si becca più di un quarto di tutti i fotogrammi. Questi vengono ricalcati su carta per animazioni, digitalizzati e colorati sul computer, quindi ristampati. I disegni definitivi degli sprite vengono poi eseguiti dai programmatori della Virgin. L'attenzione al dettaglio è enorme, come si può capire osservando, per esempio, la corsa di Pinocchio; quando il gioco ha inizio, il burattino saltella allegramente, ma quando la trama lo mette in una situazione pericolosa, nuove animazioni mostrano il suo cambio d'umore.

Occhio, quel tipo non ha l'aria molto raccomandabile...

Hmmm, ma siamo proprio sicuri che David Perry non ci abbia messo lo zampino?

CONSOLATEVI

Non ci sarà, purtroppo, una versione Saturn di **Pinocchio**. Questo per via di diritti legali e altre noiose questioni. In sostanza, quelli della Disney desiderano tenere per sé i diritti per le console di classe "superiore", dato che hanno intenzione di produrre essi stessi dei videogiochi attraverso un loro team interno di sviluppo. Il loro primo progetto è un gioco tratto dal film **Pocahontas**, storia di una ragazza pellirossa che esce in questo periodo nelle sale americane. Di buono c'è che è in arrivo una versione upgradata per 32X di **Pinocchio**. L'hardware dell'add-on per il Megadrive consente un parallasse con una quantità superiore di strati e il doppio della quantità di colori, campionamenti e schermate statiche migliori. Tuttavia, cambiamenti radicali nell'aspetto e nei livelli del gioco non sono previsti. Benché la versione Megadrive non esca che fra quattro mesi, la Virgin è abbastanza sicura di poter distribuire simultaneamente le versioni a 16 e 32-bit.

ESSI PENSANO!

Siamo stati a guardare mentre il team ha dimostrato l'Intelligenza Artificiale delle Creature d'Ombra. Essi avvertono la presenza di Pinocchio e lo inseguono lungo l'area di gioco. Un quoziente intellettivo quasi altrettanto alto è stato dato alle altre creature del gioco al fine di renderle simili alle loro controparti filmiche. Le prime che il giocatore incontra sono Honest John e Gideon, che molti di voi ricorderanno come l'astuta volpe e lo squinternato felino che cercano di convincere Pinocchio ad abbandonare la scuola. Nel gioco, i due scorrazzano per il primo livello, che è un intrico di strade parallele. Honest John è destinato a spiare Pinocchio e controllare i suoi progressi; lancia dei missili oltre i muri e mentre passa, cerca di aggredire Pinocchio con il suo bastone da passeggio. Gideon, invece si fionda da un luogo all'altro e fa capolino da finestre con le veneziane.

Pinocchio

CASA PRODUTTRICE
VIRGIN

GENERE
PLATFORM

DATA DI USCITA
SETTEMBRE

LA MAGIA DEL CINEMA

"Quelli della Disney sanno come fare un grande film", afferma Dan, "ma noi abbiamo più esperienza di loro nella realizzazione di videogames. Ciò nonostante, **Pinocchio** è fra le proprietà più preziose della Disney, per cui inserire nel gioco la massima quantità di elementi del film è una priorità. Questa è forse una cosa piacevole a sapersi, se si pensa al legame molto tenue che molti dei precedenti tie-in cinematografici avevano con la trama del film cui si ispiravano. L'interesse della Disney è giustificato: un membro del loro staff, sempre presente alle discussioni riguardanti il progetto, è colui che ha curato le animazioni del Grillo Parlante nel film. Anche il film ha offerto qualche ispirazione, come ad esempio le Creature dell'Ombra, che appaiono nella fase in cui Pinocchio cerca di fuggire dal Mondo dei Balocchi mentre tutti i ragazzini vengono trasformati in asini; in una breve sequenza del film, lo si vede sfuggire a queste oscure e voluminose figure, che rappresentano la sua stessa paura. "Quando le abbiamo viste, ci è venuto il desiderio di includerle nel gioco", rammenta Dan. "E' quasi come se Walt avesse previsto l'avvento dei videogiochi, perché questi personaggi sono perfetti come sprite. Pur apparendo nel film solo per pochi secondi, funzionano davvero bene nel gioco, staccandosi dalle ombre (per poi ricongiungervisi) con l'intenzione di aggredire Pinocchio".

OOZE

Se pensavate che Boogerman e Putty Squad fossero i giochi con i personaggi più originali, dovreste provare a comandare Ooze, l'essere più vomitevole che sia mai apparso sui monitor...

Ci sono diverse ipotesi su come l'ideatore di **Ooze** sia riuscito a partorire un personaggio tanto bizzarro. Secondo quella più accreditata, quel fatidico giorno il programmatore era afflitto da un raffreddore talmente devastante da otturargli in modo quasi totale le due narici. A seguito di un portentoso starnuto, il simpatico operatore emise un getto abbondante di secrezione mucosale (catarro, per gli ignorantoni), che si andò a spiaccicare sul lindo pavimento della stanza. Sorprendentemente, la vista di tale inenarrabile porcheria non lo disgustò affatto, ma gli fece venire in mente la natura di quello che poi sarebbe diventato il protagonista di questo gioco. Nella storia di **Ooze** l'origine di tale personaggio, con grande sforzo di fantasia, è attribuita agli esperimenti di un gruppo di scienziati dalle poche rotelle in dotazione, che, in momento di ilarità, hanno deciso di tramutare un pover'uomo in uno sgradevolissimo ammasso di melma. Per una strana formula di comparazioni, i (tele) comandi della pallina di muco sono affidati al giocatore, che, in un impeto di solidarietà, dovrà cercare di far tornare le cose al loro ordine originario, possibilmente spaccando tutte le provette dei dottori malati. Attraverso livelli altamente tossici e fatiscenti, si dovrà quindi condurre Ooze verso il laboratorio in cui tutto ha avuto origine, sbaragliando ogni tipo di nemico che tenterà di ostacolargli il cammino. A parte il solito schema da videogioco, fatto di scontri e di boss di fine livello, il titolo offre diverse trovate originali, degne di essere nominate e descritte. Prima di tutto c'è la visuale a volo d'uccello, insolita per questo genere di giochi, ma senz'altro molto spettacolare. Poi c'è il metodo di controllo, che rende godurioso muovere la malleabile palla di fango. Infine l'originale indice d'energia, in sostanza incorporato allo stesso personaggio: ad ogni colpo subito, Ooze dissolve parte della sua massa e si restringe di dimensione. Insomma, se avrete abbastanza stomaco per sopportare i movimenti di questo improbabile eroe, tra alcuni mesi potrete divertirvi con un qualcosa che ha dell'incredibile!

L'animazione di Ooze è proprio quel che ci vuole... per provare disgusto!

La nostra bella massa di blob in tutto il suo splendore

La visuale dall'alto dà un'ottima visione di gioco

Anche i vostri muchi hanno una forma simile?

The Ooze

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

DATA DI USCITA
SETTEMBRE

SE MI TOCCHI, SBRODOLO!

Ooze, nonostante il suo tragico stato fisico, possiede alcuni poteri, o meglio due tecniche di difesa. La principale consiste nel far raggomitolare Ooze su sé stesso e allungarlo nella direzione del nemico. Due di questi colpi sono sufficienti ad uccidere i nemici più tosti, anche se il contatto diretto con questi e con eventuali trappole possono risultare letali. Allo scopo di evitare simili inconvenienti, è possibile attaccare con una seconda tecnica, che consente di colpire i nemici da una distanza di sicurezza; il risvolto negativo è rappresentato dalla bassa precisione. Insomma, in base all'occasione, il giusto saccagnone!

A BOY AND HIS BLOB

Proprio come in **Zombies** e **Chaos Engine**, i livelli di **Ooze** presenteranno ostacoli con la funzione di sbarrare l'ingresso ad alcune sezioni degli stessi. Per superare tali impedimenti sarà sufficiente trovare delle banalissime chiavi e farne uso nel punto desiderato. Inoltre, sparsi nell'area di gioco ci saranno anche oggetti dalle funzioni più disparate, che potranno essere assorbiti e usati a proprio piacimento. L'umorismo, infine, coprirà un ruolo fondamentale: sarà infatti possibile entrare nei bagni pubblici e, sfruttando la malleabilità di Ooze, passare da un water all'altro tramite lo sciacquone. Assolutamente demenziale!

CHE SCHIFO!

L'apparato grafico è stato senza dubbio molto curato, ma un'attenzione particolare il team americano, che sta dietro al prodotto, l'ha riservata alla giocabilità. Uno degli elementi che vanno in questa direzione è un sistema di icone che si possono scorrere e far assorbire dalla massa gelatinosa, in modo da fargli assumere alcuni poteri speciali dalla durata limitata. Quando questi vengono attivati, Ooze cambia il suo colore in verdino (extra-velocità), giallastro (maggiore potenza) o in uno strano colore acqua di mare (momentanea invincibilità).

Pete Sa[mpras] TENNI[S]

Ad un anno di distanza dall'uscita di Pete Sampras Tennis, l'atleta americano è sempre il numero uno del tennis mondiale e la Codemasters è quasi pronta a bissare il successo del suo ottimo titolo sportivo con un frizzantissimo update. Che la storia sia davvero destinata a ripetersi?

L'anno scorso, il titolo tennistico della Codemasters riscosse un grande successo tra gli amanti del genere. La formula vincente era tutto sommato semplice: realismo e immediatezza dei comandi. Detto in questo modo si rischia di ridimensionare eccessivamente le qualità del prodotto, che invece ha dimostrato ampiamente di meritarsi tutti gli elogi fatti dalle riviste del settore. Un successo tale ha sempre avuto due conseguenze nei progetti delle case di produzione software: la prima è che i mandrilloni organizzano festini con spogliarelliste dilettanti (in modo da poterle aiutare nel numero); la seconda, un po' più seria, consiste nello sfruttare la situazione favorevole per proporre un sequel. Così, come vuole quella che ormai può considerarsi una tradizione, anche questa nuova versione conterrà il meglio del gioco originale riveduto e corretto, con l'aggiunta di nuovi e invitanti elementi. A dire il vero non sono molti i titoli che fino ad oggi sono riusciti ad imporsi sul mercato con il medesimo concept, ma come al solito l'ultima parola l'avrete voi utenti. In sostanza, questa futuristica versione (vi siete accorti del '96?) presenta tutta la giocabilità dell'originale, di per sé quasi perfetta, rafforzata da una manciata di nuovi colpi tutti da vedere e provare. A titolo esemplificativo può essere citato il nuovo smash, molto più facile da eseguire, o tutta la serie di nuovi tuffi, di gran lunga più intuitivi. Un'altra novità è rappresentata dalla presenza di un allenatore, la cui funzione consiste nel dare suggerimenti nei match e sottolineare i punti deboli che minano la nostra tecnica, mediante l'ausilio di scene degli incontri appena disputati. Inoltre, statistiche di ogni tipo, cori di incoraggiamento del pubblico e un buon numero di tennisti differenziati in aspetto e tecnica, completano il quadro di quello che potrebbe essere un vero e proprio sequel. Le immagini mostrate sono tutte tratte dalla versione completata per il 60%, quindi c'è dà aspettarsi ulteriori miglioramenti. Il gioco dovrebbe uscire per i primi di luglio, quasi in contemporanea con il prestigioso torneo di Wimbledon, e noi faremo di tutto per fornirvi una recensione nello stesso mese. Quindi... restate con noi, non andate via!

TOURNAMENT POSITIONS
SAMPRAS / DELGADO ????????
TUCKER / KUROSAWA ????????
GUYENNOT / TURNETTI ????????
NIMITZ / POTTER ????????

Ma perché diavolo l'avranno chiamato Pete 96? Sono ben accette congetture di ogni tipo

ampras S '96

IMPARZIALITA' ARBITRO!

Uno dei più evidenti tocchi di classe del gioco originale consisteva nella presenza e nelle chiamate dei giudici di linea. Anche questi simpatici personaggi hanno subito un'evoluzione grazie all'aggiunta di una serie di inquadrature selezionabili, che riprendono l'azione da diverse angolature. In altre parole si tratta di un sistema di replay che permette di constatare, con zoomate varie, l'effettiva uscita dal campo della pallina.

CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERS

GENERE
SPORTIVO

DATA DI USCITA
LUGLIO

QUALCOSA DI VECCHIO, QUALCOSA DI NUOVO

In **Sampras '96** sono stati aggiunti elementi totalmente nuovi, mentre altri presenti nella versione originale e criticati dal pubblico sono stati omessi. Per raggiungere alti livelli di realismo e controllo, i programmatori della Codemasters hanno realizzato alcuni colpi acrobatici facilmente eseguibili, che permettono di prendere palle altrimenti irraggiungibili. Con lo stesso intento sono stati introdotti smash più immediati e un controllo sull'omino più intuitivo. I movimenti della palla sono stati corretti e resi più verosimili, cosicché fare il pelo alla rete e caricare d'effetto ogni tiro sono diventate azioni di normale compimento. Con il 40% di gioco ancora da sviluppare, alcuni altri modi potranno essere inclusi, come, ad esempio, un'impressionante opzione otto giocatori per tornei di doppio con i vostri amici, o ancora una lega in cui ogni partecipante gareggia contro tutti gli altri e si aggiudica punti per ogni gioco e match vinto. E' superfluo ribadire come tutto ciò non faccia altro che alzare notevolmente le aspettative di noi amanti di tennis.

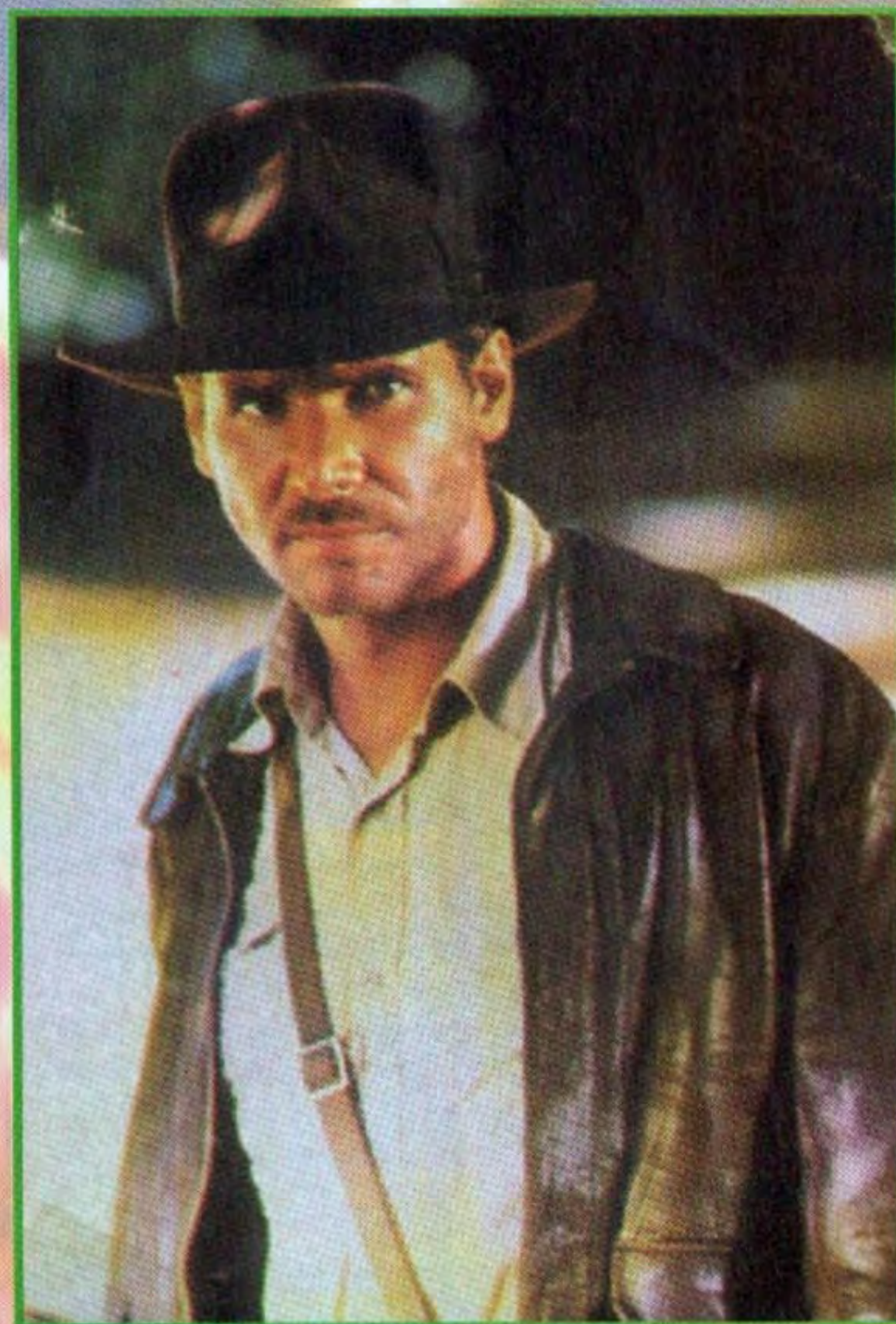
Una bella grafica è quel che ci vuole per un gioco così divertente

Proprio come in televisione, ogni tipo di statistica compare sullo schermo per riassumere l'andamento del match

Ehi! Ma che razza di tiro è mai questo?!

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE

In passato, le brevi relazioni che Indiana Jones ha avuto con i videogames non sono state molto fortunate, ma la US Gold spera ora di capovolgere la situazione con l'ultima interpretazione di Indy sul Megadrive. Convertita dal gioco della JVC per il Super NES, questa nuova aggiunta della US Gold alla leggenda di Indiana Jones trae ispirazione da ciascuno dei tre film finora realizzati. Mettendo il giocatore nei panni dell'eroe con frusta e Fedora, **Greatest Adventure** è un incrocio fra il platform e il gioco in 3D che rievoca le scene più memorabili della trilogia, come la fuga dalla sfera rotolante, la corsa dei carrelli da miniera nel **Tempio Maledetto** e la rissa al di fuori del club Obi Wan. La Lucasarts ha incluso anche tutti gli aspetti eroici del personaggio, il quale è stato munito di pistola, frusta e granate. Simili cure sono state riservate anche alle capacità atletiche dello sprite di Indy, che corre, salta ed esegue capriole con la stessa agilità della sua controparte filmica. La programmazione di **Indiana Jones Greatest Adventure** è completa all'80%, per cui si prevede che il prode archeologo appaia sul mercato del 16-bit Sega entro settembre.

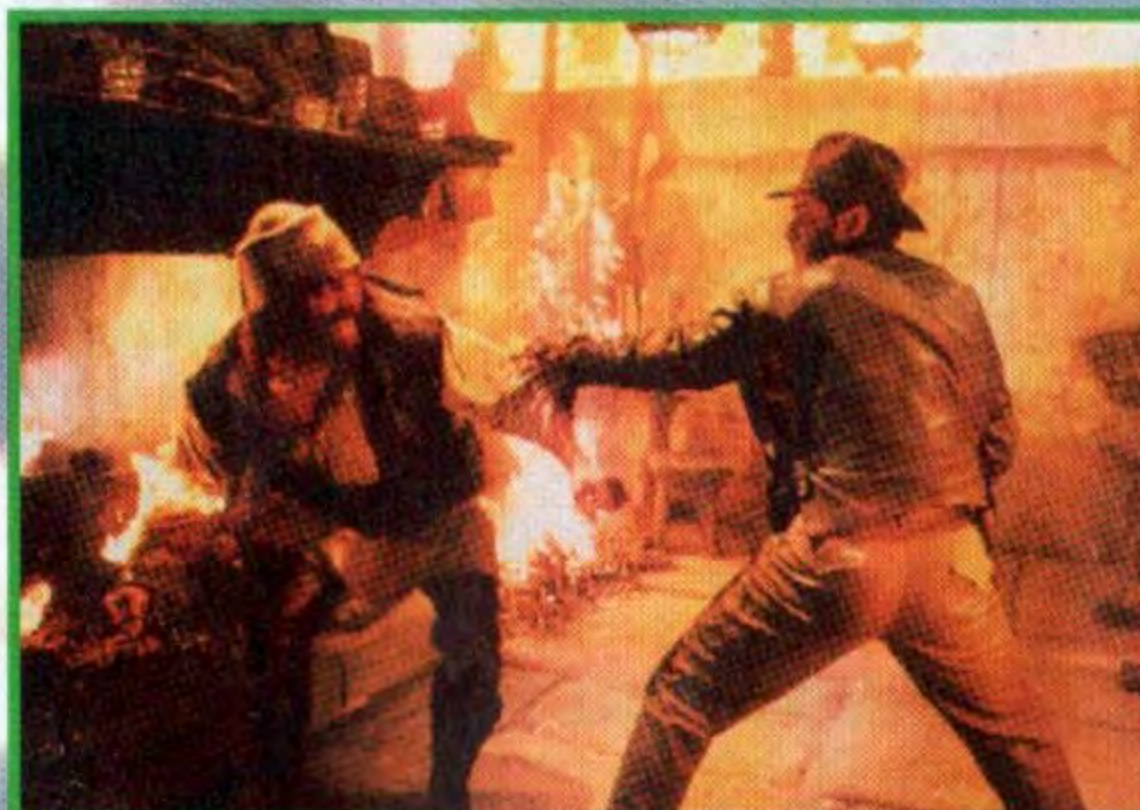
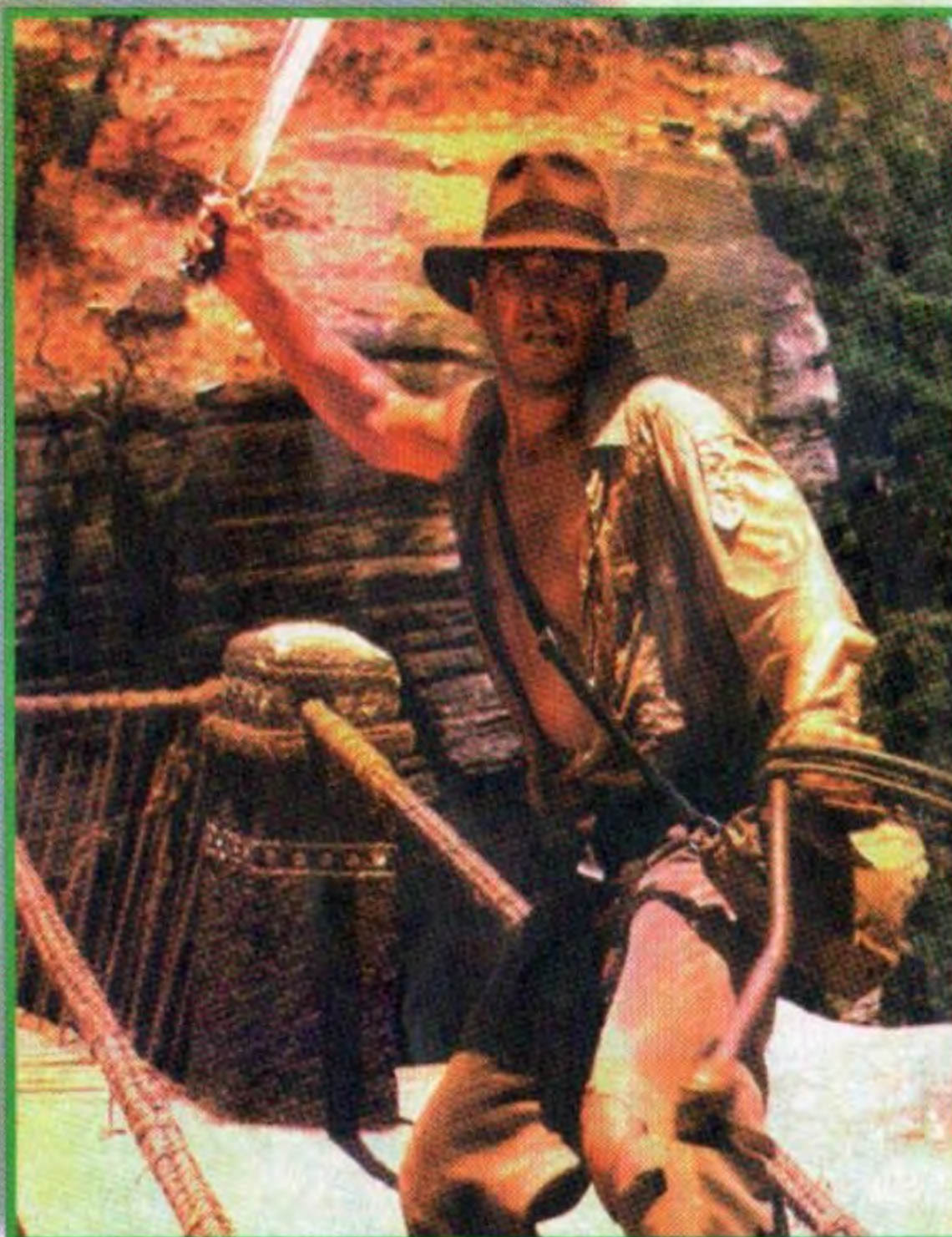
Inizia a fare un po' caldo per i nostri gusti...

State attenti: questa pietruzza potrebbe entrarvi in un occhio...

Posso dire una cosa? Ma non potevano sprecarsi un filo di più per la grafica?

"THAT WASN'T SO BAD!
I FINALLY FOUND THE GOLDEN IDOL."

A JONES' ADVENTURE

MODE 7? PFUI!

Ancora una volta il gap tecnologico fra Super NES e Megadrive è stato ridotto, e questo grazie alla Lucasarts, che ha prodotto alcuni fra i migliori effetti tridimensionali mai visti in un gioco destinato alla console della grande "S". I livelli più cruciali di **Indiana Jones Greatest Adventure** vedono il prode esploratore ai comandi di un biplano (vedi **Indiana Jones e L'Ultima Crociata**) oppure a bordo di un canotto in corsa su una montagna innevata, come nell'episodio del **Tempio Maledetto**. Simili fasi vengono gestite agevolmente dal Super NES grazie alle capacità di ridimensionamento proprie del Mode 7. Il Megadrive, naturalmente, non vanta simili potenzialità, ma la Lucasarts ha aggirato l'ostacolo con una programmazione accurata che garantisce un rapido e fluido aggiornamento grafico degli aerei nemici in arrivo o degli ostacoli ricoperti di neve. Anzi, le sezioni tridimensionali di **IJGA** fanno sembrare primitive persino quelle di **Lawnmower Man**!

CASA PRODUTTRICE
US GOLD

GENERE
PLATFORM

DATA DI USCITA
NOVEMBRE

INDY... SCRETO

Nelle sue avventure, Indy viene a scontrarsi con il gruppo di mascalzoni più lurido da... Beh, dai tempi dei film. All'inizio del gioco troviamo l'eroico archeologo alla ricerca dell'Idolo d'Oro; non appena lo sottrae in barba agli indigeni, alle tarantole, ai pipistrelli e alle trappole che ne impediscono la facile appropriazione, Indy viene da costoro (tranne le trappole, ovviamente) assalito e decolla verso regioni più fredde, entra in un edificio in fiamme e viene attaccato da lupi, cacciatori, gangster, e altre creature alate (compresi i soliti pipistrelli). Questo schema si ripete per tutta la durata del gioco, con un avvicendarsi di insidie di varia natura: da stalattiti cadenti e palle di neve (!) a pozze di lava e automobili in moto! Grazie al cielo, la frusta, i pugni e la pistola di Indiana sono sempre a disposizione del giocatore per liberarsi da simili attenzioni indesiderate. La prima, poi, è utile anche per superare, via aerea, enormi voragini.

MK3

CASA PRODUTTRICE
WILIAMS

GENERE
PICCHIADURO

DATA DI USCITA
GENNAIO

John Tobias ed Ed Boon non hanno ancora finito di stupirci: Mortal Kombat III ha finalmente esordito in sala giochi. Il debutto ufficiale è avvenuto lo scorso 12 marzo a Chicago mentre la presentazione in grande stile ha monopolizzato il recente ACME di Reno, Nevada, la mega fiera dei coin-op americana. L'hype non si è ancora spento: durante l'Electronic Entertainment Expo losangelino, Mortal Kombat 3 ha raccolto consensi più o meno unanimi... L'attesa è stata ripagata? Mega Console ha la risposta...

Chi si aspettava qualcosa di completamente diverso rispetto ai primi due episodi, è rimasto deluso. Noi per primi. Dal punto di vista strutturale e persino grafico, Mortal Kombat 3 non presenta novità sostanziali: se si eccettua la possibilità di combattere su più piani, MK3 potrebbe benissimo essere scambiato per una delle tante versioni del secondo. Ok, ok, siamo un po' acidi... Ma andiamo con ordine. Innanzitutto, il team della Midway ha aggiunto ben otto nuovi lottatori alla cricca, tra cui la versione femminile di Goro, di nome Sheeva, che vanno ad aggiungersi alle sei vecchie conoscenze di MK2. Totale: quattordici lottatori. Si vocifera che siano stati inclusi almeno tre combattenti segreti. La storia: Shao Kahn è risorto dagli inferi grazie all'aiuto della Regina del Male, Sindel. Shao-Arrapao è piuttosto incacchiatello e vorrebbe devastare il mondo. Tocca a voi stroncare il tarpano etc etc etc. L'update vanta la bellezza di tredici fondali interamente animati e renderizzati per accrescere la sensazione di realismo. Nei background sono nascosti delle warp-zone che trasportano i lottatori in aree di gioco differenti: uno dei quadri più radicali è la metropolitana. Potete agguantare il vostro avversario e scagliarlo al piano superiore, attraverso il soffitto!!! Megalitico, questo lo concediamo... In termini di giocabilità, non si segnalano grosse novità, eccezion fatta per il pulsante speciale (RUN) che unito ai restanti sei permette di potenziare i nostri colpi, come il Turbo di NBA Jam. Da quanto abbiamo visto, MK3 è eccezionalmente veloce, almeno il 20% in più rispetto al secondo episodio. L'innovazione più rilevante è comunque costituita da una serie di icone presenti sulla parte inferiore dello schermo raffiguranti diversi simboli (il logo di MK3, lo Yin e lo Yang, punto di domanda, il simbolo della pace, un teschio etc.). Combinandole assieme secondo una sequenza prefissata è possibile effettuare super mosse veramente devastanti. Quando le slot machines incontrano i picchiaduro... Per quanto riguarda le versioni casalinghe segnaliamo che la Sony ha stretto un accordo in esclusiva con la Williams per cui Mortal Kombat 3 apparirà esclusivamente su PlayStation prima della fine del 1995. A gennaio invece appariranno tutte le restanti versioni a 16 e 32-bit (MD, SNES e Saturn tra le altre). L'ultima versione ad uscire sarà quella per Ultra 64, ma si annuncia anche la più galattica, dal momento che includerà tutta una serie di migliorie inedite... Il meglio deve ancora venire, insomma...

Certo che la "grafica Ocean" è facilmente riconoscibile a prima vista...

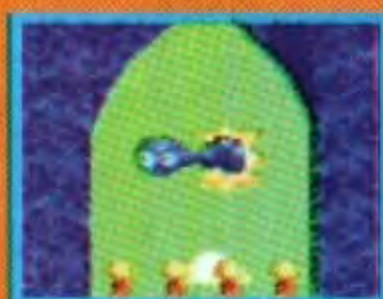
Indovinello: dov'è Putty in questa foto?

PUTTY SQUAD

Quando ero piccolo (tutti ti scherzavano? Ndr) uno dei giochi che senza dubbio riscuoteva maggiore successo era il pongo che, sotto varie forme, nomi o colori, veniva utilizzato per creare una serie di strani esseri o di macchinari abbastanza assurdi. Proprio il pongo, che in questi ultimi anni ha visto calare notevolmente la propria popolarità, è il principale protagonista del nuovo titolo della Ocean (ovviamente un platform game), intitolato **Putty Squad**, visto che proprio di questa sostanza è composto il nostro eroe di nome Putty. Qual è il suo compito? Semplice, deve riuscire a salvare tutti i suoi simili (che si differenziano da lui per il colore visto che sono rossi, mentre Putty è blu) dalle perfide grinfie di qualche malvagio nemico. Per far ciò Putty dovrà affrontare tutta una serie di insidiosissimi livelli cercando di evitare o eliminare i numerosi nemici che incontrerà. Ovviamente il nostro eroe non è disarmato, ma dispone di una serie di trasformazioni e di oggetti alcuni disponibili sin dall'inizio, altri invece raccoglibili lungo la strada. Inoltre grazie alla capacità di mutare la propria forma (come descritto in un box) Putty può compiere una grande quantità di azioni che permettono di superare le diverse situazioni di gioco in maniera discretamente varia. Non mancano ovviamente, nella migliore tradizione dei platform game, tutta una serie di livelli segreti pieni di bonus. L'idea di utilizzare un personaggio realizzato con il pongo non è certamente innovativa (esistono, sia su computer che su console, diversi titoli che hanno come protagonisti dei personaggi "gommosi"), ma senza dubbio questa volta alla Ocean hanno colpito nel segno realizzando un platform non banale e in cui le varie mutazioni non sono solamente delle componenti cosmetiche, ma che influenzano in maniera sensibile anche la giocabilità. Bisogna infatti imparare al meglio quali sono le varie metamorfosi, come e quando utilizzarle per poter sperare di terminare questa difficile impresa.

1,2,3... STELLA!

I bonus più importanti di **Putty Squad** sono senza dubbio le stelle. Queste infatti non hanno solo la funzione di incrementare il punteggio, ma sono indispensabili per aumentare le capacità offensive del nostro eroe. Le stelle possono essere raccolte in diverso modo; alcune svolazzano tranquillamente in aria e sono facilmente raccoglibili, mentre altre possono essere prese saltando sopra un nemico anziché colpirlo con un pugno. Inoltre alcuni nemici, se colpiscono Putty tolgono, oltre a parte dell'energia, anche le stelle. Ogni volta che Putty muore perde tutte le stelle e, per questo motivo, perdere una vita in un livello molto avanzato può portare a numerosi problemi visto che dovrete affrontare una grande quantità di nemici quasi disarmati.

0-9 STELLE
PUTTY PUNCH

10-29 STELLE
POWER PUNCH

30-49 STELLE
PUTTY DARTS

50-69 STELLE
PUTTY POKE

70 O PIU' STELLE
PUTTY BOMB

In Putty Squad c'è un cameo del nostro Bio Massa: peccato che non possiamo mostrarvene nessuna foto...

EROE DI PONGO

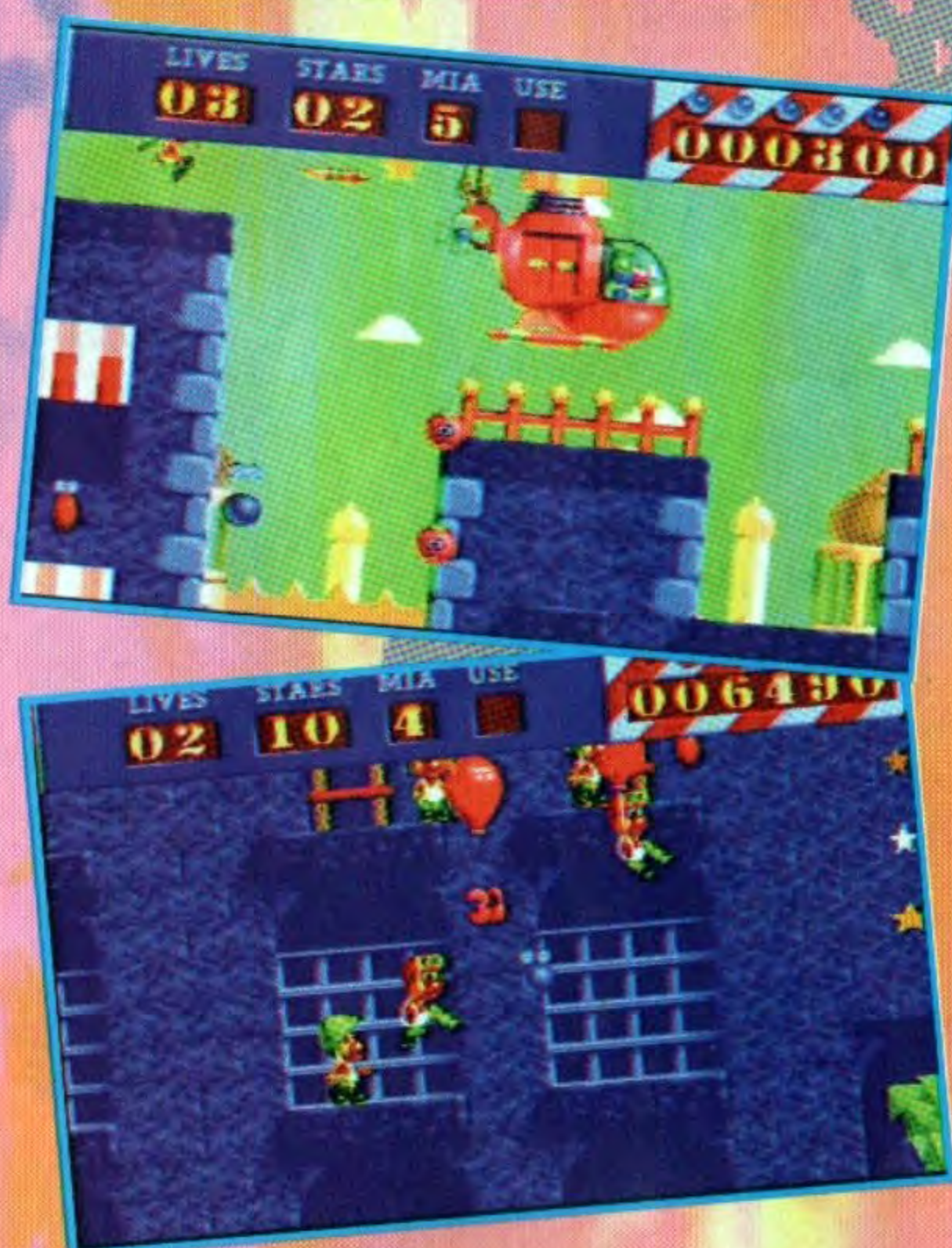
Putty utilizza le proprie capacità elastiche in diversi e utilissimi modi. Con le sue abilità il nostro eroe è infatti in grado di evitare nemici e di raggiungere piattaforme e zone dei livelli altrimenti inaccessibili.

SHUFFLE
Per incrementare la propria velocità e per superare alcuni baratri Putty è in grado di allungarsi.

STRETCH
Questo movimento permette a Putty di alzarsi e quindi di raggiungere piattaforme o bonus poste più in alto senza bisogno di saltare.

DROOP
E' l'esatto inverso del Droop visto che permette a Putty di calarsi da una piattaforma a una sottostante.

ABSORB
Putty può anche schiacciarsi a terra; utilissimo per evitare buona parte dei nemici e per raccogliere i bonus.

INFLATE
Dopo aver saltato Putty è in grado di trasformarsi in una sorta di palloncino. Più grande diventa, più sale; questa è l'unica trasformazione che diminuisce l'energia di Putty quando viene utilizzata.

COMMENTO

Congratulazioni alla Ocean che, finalmente, ha realizzato un prodotto degno di nota nonché uno dei migliori platform game di questi ultimi mesi. Dopo il superbo **Jelly Boy,** i programmatori della software house britannica hanno creato ancora una volta un titolo con il protagonista trasformabile che, anche se non immediato come **JB,** offre maggiore varietà e una sfida indubbiamente maggiore. Portare il piccolo blob blu attraverso tutti i livelli richiede infatti una notevole abilità e la possibilità di mutarne la forma non fa altro che incrementare la varietà di situazioni presenti. Se a questo aggiungiamo una grafica molto cartonesca veramente ottima sia negli sprite che nei fondali mi sembra che ci troviamo di fronte a un titolo che merita veramente di attirare l'attenzione di tutti i possessori del Megadrive. Peccato solo per le musiche che, anche se decenti, non sono certamente al livello degli altri aspetti di **Putty Squad**.

Shogun

JUNK FOOD

Durante la sua avventura Putty può raccogliere tutta una serie di oggetti dalle diverse funzioni. Alcuni oggetti servono a incrementare il punteggio, altri hanno un benefico effetti sulla sua riserva di energia, mentre altri ancora aggiungono nuovi poteri a quelli di cui già dispone. Ecco una rapida descrizione delle nuove abilità che il nostro eroe è in grado di guadagnare:

POD
Putty prende il volo su un mini-razzo e, se possiede il nitro, può lanciare bombe. Volare sul razzo diminuisce l'energia, ma è utile per superare alcuni punti particolarmente ostici.

NITRO
Una volta preso questo gadget, Putty può lanciare bombe a tempo.

CAT FOOD
Serve per chiamare Dweevil il gatto, che può essere utilizzato dal nostro eroe come trampolino.

FOOD
Incrementa l'energia a disposizione di Putty.

DISGUISE
Questo oggetto è utilissimo; si tratta di un travestimento che confonde i nemici che quindi non vi riconoscono più e non vi possono colpire.

QUAVER
Anche questo gadget è veramente utile dato che permette di bloccare i nemici per un breve periodo di tempo.

PUTTY SQUAD

CASA PRODUTTRICE	OCEAN
GENERE	PIATTAFORME
DISTRIBUZIONE	EUROPEA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

COMMENTO

Fortunatamente alla Ocean hanno pensato di non convertire il noioso **Super Putty** e di passare direttamente al suo sequel, senza dubbio uno dei migliori titoli che abbiano realizzato in questi ultimi anni. **Putty Squad** è un ottimo gioco, fatto che risulta evidente anche nella realizzazione tecnica con animazioni che, sia in Putty che nei vari nemici, risultano veramente molto curate. Ma è la giocabilità l'aspetto migliore di questa cartuccia: la quantità di azioni che è possibile compiere con la palletta di pongo lo rendono molto più divertente della maggior parte dei classici platform corri-e-salta. I livelli sono molto ampi da esplorare e possono essere superati utilizzando diverse strategie. Il livello di difficoltà e medio/alto, ma fortunatamente l'inserimento di un comodo sistema di password risolve buona parte dei problemi (dover rifare tutti i livelli ogni volta, soprattutto se si è arrivati quasi alla fine, può risultare frustrante). Solamente il sonoro non è eccezionale anche se, in fin dei conti, si difende discretamente. Beh, non mi sembra che ci sia molto altro da dire; se vi piacciono i platform, dovete avere **Putty Squad**!

End

GRAFICA 90
▲ Lo sprite di Putty è realizzato ottimamente, così come le animazioni e lo scrolling

SONORO 81
▲ Gli effetti sonori sono ottimi...
▼ ...le musiche invece non sono nulla di eccezionale

GIOCABILITÀ 90
▲ Ottima. Il controllo su Putty è totale e le varie trasformazioni aumentano la varietà di gioco. I nemici sono abbastanza numerosi e i livelli sono molto ampi

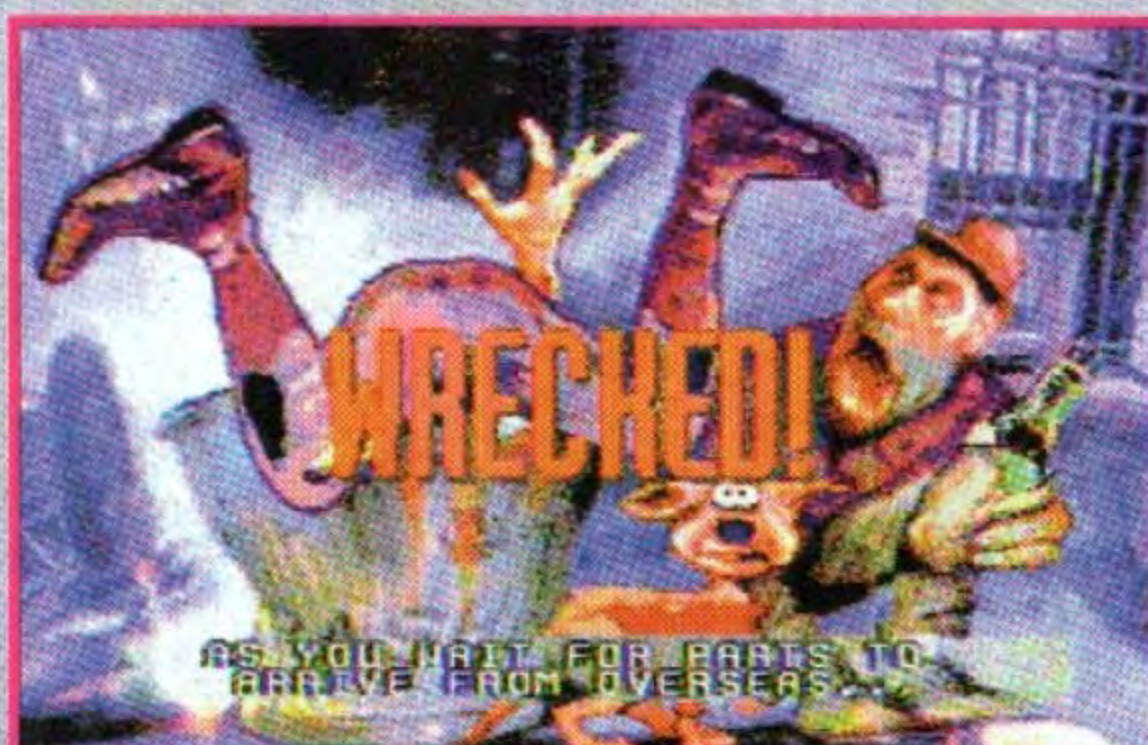
LONGEVITÀ 89
▲ Sono presenti un gran numero di livelli, alcuni dei quali veramente ostici; per fortuna c'è un comodo sistema di password

GLOBALE 90
Putty Squad è senza dubbio uno dei migliori platform disponibili per Megadrive e può essere considerato, probabilmente, il miglior prodotto realizzato dalla Ocean per questa console

ROAD RASH CD

Un minimo di originalità in più non guastava di certo...

A pochi mesi di distanza dall'uscita del terzo **Road Rash** su Megadrive, i pazzi motociclisti della Electronic Arts tornano a invadere le nostre amate console, in questo caso il Mega-CD, con il nuovo episodio di una delle saghe più longeve della storia della console Sega. **Road Rash CD** altro non è che la conversione (più o meno) perfetta dell'ottima versione per 3DO, realizzata dalla stessa EA circa una decina di mesi or sono. Tutte le opzioni e le caratteristiche fondamentali del gioco sono rimaste immutate e il vostro compito, nei panni di uno spericolato pilota di moto, rimane sempre quello di affrontare tutta una serie di gare illegali attraverso l'America gareggiando contro altri piloti e cercando di superare i pericoli che comportano queste competizioni illecite (il Road Rash è infatti fuorilegge). Dovrete quindi fare attenzione a evitare gli ignari cittadini che popolano le città (solamente perché rallentano la vostra velocità, ovviamente), le macchine e anche la polizia che cercherà in tutti i modi di fermarvi. Insomma, come forse avrete capito se avete già visto gli episodi precedenti, si tratta sempre della stessa storia e le uniche differenze che si possono notare sono i mezzi a disposizione, i percorsi e la realizzazione tecnica, oltre all'aggiunta della presentazione che caratterizzava la versione 3DO. Un po' poco, eh?

Ma che bel tipino raccomandabile...

Tafazzi rulla di bruttissimo...

COMMENTO

Road Rash è un gioco che chiaramente ha ormai fatto il proprio tempo e che, per ottenere nuovi successi ha bisogno di sostanziali innovazioni. Chi spera di trovare queste innovazioni nella versione Mega-CD rimarrà totalmente deluso. Gli unici aspetti infatti che la differenziano dalle cartucce precedentemente realizzate dalla EA sono l'inserimento di tutte le opzioni e della presentazione (ovviamente con una resa qualitativa inferiore) che caratterizzavano la versione per 3DO. Purtroppo però non è stata convertita anche la splendida grafica, la velocità e la giocabilità della versione della console di casa Panasonic e ci troviamo quindi di fronte a un titolo che, ancora una volta delude le aspettative. Se proprio state cercando un titolo della serie optate per il secondo o per il terzo episodio; sono indubbiamente meno cari e offrono una giocabilità, longevità e realizzazione tecnica praticamente identiche.

End

CASA PRODUTTRICE: ELECTRONIC ARTS

GENERE: CORSE

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: AMERICANA

NUMERO GIOCATORI: 1/2

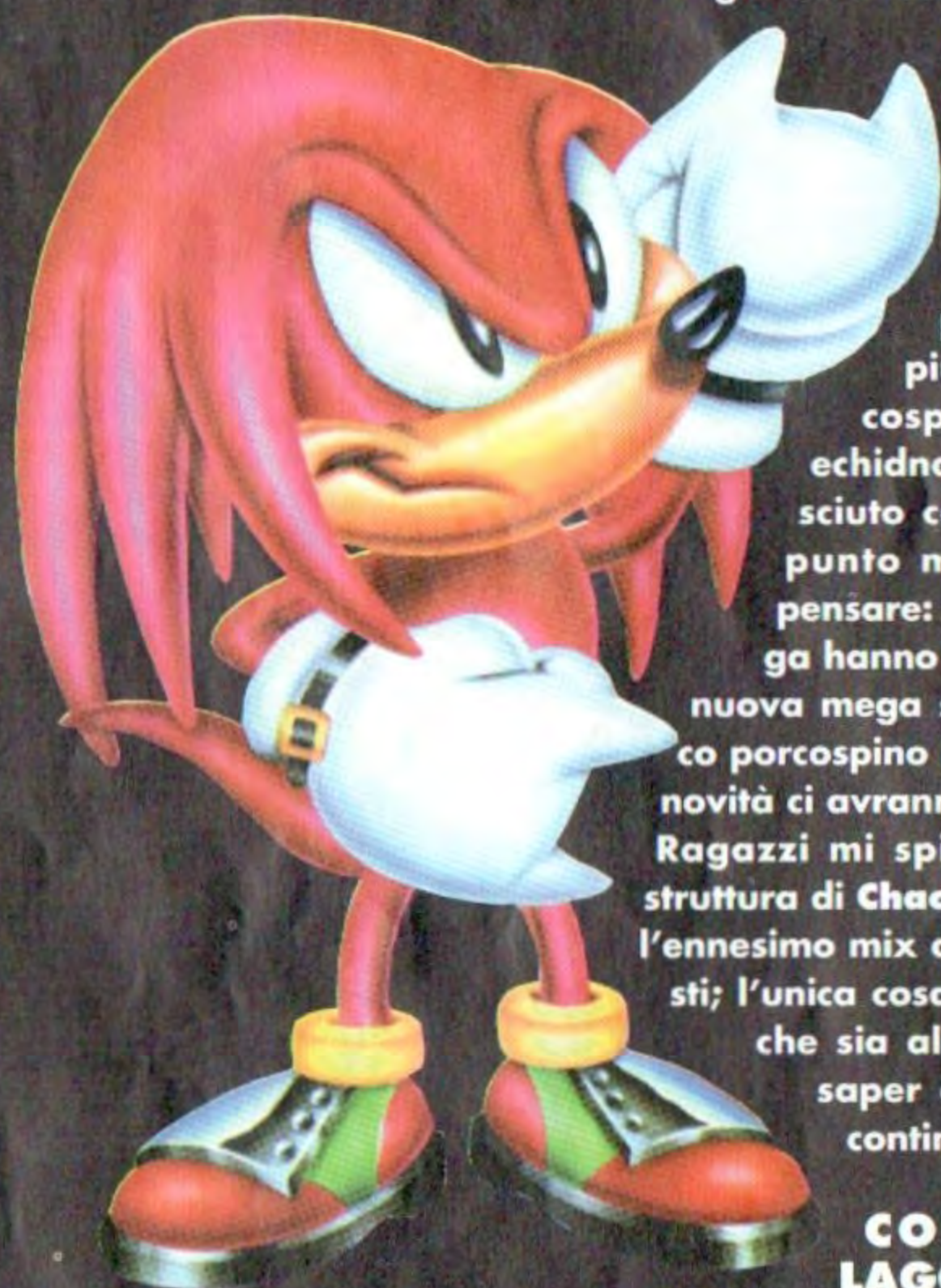
GRAFICA 71
▲ E' stata inserita la presentazione della versione 3DO
▼ Il resto è invece identico alle precedenti versioni

SONORO 78
▲ Le musiche e gli effetti sono realizzate abbastanza bene...
▼ ...anche se alla EA potevano sprecarsi un filino di più

GIOCABILITÀ 71
▲ Il gioco è ancora discretamente divertente...
▼ ...ma la giocabilità è praticamente identica a quella della prima versione

LONGEVITÀ 69
▼ Tutto è troppo uguale alle precedenti versioni

GLOBALE 70
Non è meglio di **Road Rash 2** o del **3** ma rimane comunque un titolo discreto

CHAOTIX

Ci risiamo! Il malefico Dr Robotnik ha deciso di lanciarsi un'altra volta alla conquista della Terra e per far questo ha preparato una serie di marchingegni ultra tecnologici con i quali sottometterete l'intero globo terraqueo! Nulla di nuovo quindi. Beh, ad essere sinceri un piccolo cambiamento c'è: infatti in questo game il protagonista non sarà più il nostro benamato porcospino blu, bensì il piccolo echidna-Predator, meglio conosciuto come Knuckles. A questo punto molti di voi potrebbero pensare: "Vuoi vedere che alla Sega hanno deciso di dar vita ad una nuova mega saga stile quella dell'epico porcospino blu? Wow! Chissà quante novità ci avranno messo dentro!". Ehm... Ragazzi mi spiace, ma non è così. La struttura di **Chaotix** infatti non è altro che l'ennesimo mix di elementi già visti e rivisti; l'unica cosa che possiamo sperare è che sia almeno divertente ma per saper questo dovete per forza continuare a leggere. Uyeah!

CORRI CARCIOFO LAGGIU'...

A differenza dei classici platform dove un giocatore si trova a controllare un omino triste e solitario in **Chaotix** dovremo pilotare ben due beoti e per giunta legati fra di loro da un bel elasticone. Ciò vuol dire che ogni qual volta compiremo un movimento, ci troveremo a dover fare in conti con il nostro compagno che, in molti casi, fungerà da semplice zavorra. Questo fatto se in piano non crea grossi problemi (anzi vi aiuta a sviluppare i polpacci!) si farà invece sentire in maniera piuttosto pesante quando vi troverete a dover compiere un salto. Infatti se non eseguirete il tutto con il corretto slancio e tempismo vi ritroverete risucchiati dalla cara e vecchia forza di gravità che provvederà a spiaccicare le vostre cervici qua e la per il livello. A questo punto qualcuno di voi potrebbe cominciare a dubitare sull'utilità di un compagno nel contesto di sittale giochillo, tuttavia posso assicurarvi che abbandonare il povero pischello al suo destino sarebbe un grave errore. Infatti come accadeva in **Donkey Kong Country** o in **World of Illusion** (quando giocavate nel Team Mode) anche qui l'aiuto del nostro fedele amico si rivelerà fondamentale per superare alcuni ostacoli altrimenti invalicabili. Potremo usare il nostro collega a mo' di proiettile per spazzar via eventuali nemici, oppure utilizzarlo per guadagnare lo slancio necessario a superare baratri, crateri e buchi neri vari. Come potrete facilmente immaginare però un simile sistema di controllo non è certo la cosa più immediata di questo universo. Consci di tutto ciò i ragazzi della Sega hanno pensato bene di inserire all'interno di **Chaotix** una sorta di "tutorial" nel quale potremo fare un po' di sano e salutare allenamento. Una volta fatto ciò potrete finalmente iniziare il gioco vero e proprio.

All'inizio di ogni livello vi troverete di fronte ad una bella schermata nella quale vi verranno mostrate una parte delle insidie con le quali vi dovrete misurare. Questi includono sia nemici tipo api meccaniche, piante carnivore e scarafaggi, sia ostacoli naturali come baratri, pareti rocciose e persino laghi di lava! Ogni qual volta completerete uno stage vi verrà chiesto di selezionare quello successivo tramite un simpatico giochino che vi costringerà ad affrontare i vari stage non in fila, bensì in ordine sparso. Inoltre, come se ciò non fosse già abbastanza, alla fine di ogni sezione potrete anche decidere di cambiare o meno il vostro compagno, il che non è assolutamente una azione da sottovalutare. Infatti tutti i beoti che ci porteremo appresso presenteranno delle caratteristiche abbastanza particolari che si riveleranno più o meno utili a seconda del livello che dovremo affrontare. Naturalmente alla fine di ogni mondo ci troveremo a dover affrontare quel simpaticone del Dr Robotnik che, anche qui, si avvarrà di una serie di marchingegni incredibilmente demenziali, ma anche altrettanto letali. Davvero una brutta storia!

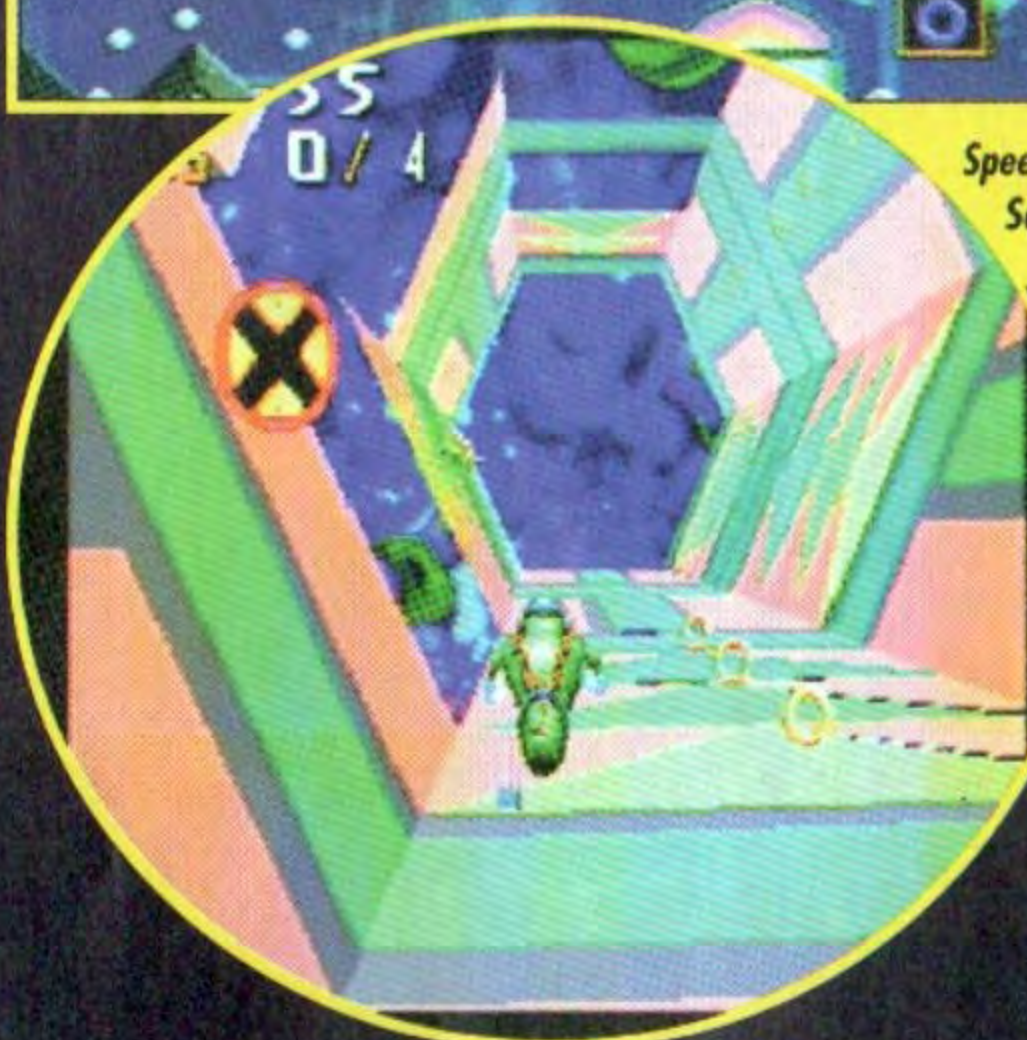
Botanic Base, il mondo di Chaotix preferito da Greenpeace...

IPERTENSIONE, CHE PASSIONE!

Per la prima volta nella storia dei videogame (beh, non esageriamo… Ndr) ci troviamo di fronte ad un gioco che è stato pensato e costruito intorno al suo sistema di controllo e non viceversa. La caratteristica peculiare di questo prodotto è indubbiamente quella di metterci al controllo di due baldi eroi legati fra loro, non da un profondo vincolo d'amicizia e nemmeno da un legame di sangue, bensì da un bell'elasticone ultra-gommoso. La cosa particolare però è che voi avrete il controllo solo del primo personaggio che si comporterà in maniera perfettamente normale, almeno fino a quando non vi allontanerete troppo dal vostro compagno! Infatti l'elastico avrà effetto su tutti i vostri movimenti (avrete una maggiore velocità di caduta e una minor accelerazione in corsa tanto per capirci) senza contare poi che avrete ben due personaggi vulnerabili ai colpi dei vari nemici. Fortunatamente però non tutto il male vien per nuocere: infatti una volta che avrete imparato a padroneggiare a dovere i vostri baldi paladini potrete lanciarvi in una serie di evoluzioni altamente spettacolari. Potrete, per esempio, bloccare il vostro secondo in una qualunque zona del livello mentre il personaggio principale viene fatto correre lontano. Questo fa sì che si generi una tensione dell'elastico che unisce i due pischelli ed una volta che ciò avviene, vi si presenteranno una vasta serie di possibilità! Potrete utilizzare la spinta generata per lanciarvi in una folle corsa alla **Sonic** oppure potrete decidere di usarla per scagliare il vostro compagno (effetto catapulta) addosso a qualche nemico. Infine vi sarà anche data la possibilità di "grabbare" il vostro fedele compagno per scagliarlo poi su qualche piattaforma o picco altrimenti irraggiungibile. Great!

Marchingegni e meccanismi a manetta in Techno Tower

Speed Flyer: parecchio simile alla Carnival Zone di Sonic 3 e altrettanto veloce!

In Amazing Arena ve la dovrete vedere con pendoli assassini, meccanismi a cucù e amenità simili…

Questo sottogioco ricorda non poco quello presente in Sonic 2, non trovate?

Marina Madness è uno dei mondi più colorati e spettacolari di Chaotix

BOMBA TU CHE BOMBO ANCH'IO

Come in tutti i giochi di questo genere che si rispettino anche in **Chaotix** sono presenti una vasta serie di gadget und ammennicoli vari. Alcuni di questi potranno essere usati per incrementare le capacità dei nostri baldi eroi, mentre altri ci torneranno utili quando dovremo superare una serie di ostacoli più o meno naturali. Le varie icone che troverete sparse all'interno del game saranno contenuti in quei monitor che abbiamo imparato ad apprezzare ed amare nei precedenti episodi di **Sonic**. Per farli vostri non dovrete far altro che saltarci sopra ed il gioco sarà fatto!

BIG

Questo simpatico bonus ha lo stesso effetto di una tonnellata di steroidi. Non appena lo colpirete infatti vedrete il vostro piccolo personaggio gonfiarsi a dismisura aumentando così le abilità di salto e di lancio. Che dite, ci sarà da fidarsi ad usarlo? E alla fine dello stage ci fanno l'anti-doping?

SMALL

Per la serie chi troppo vuole nulla stringe ecco ora arrivare fresco fresco dalla Sega una delle trovate più fetenti da mettere in un videogioco. L'aggeggio in questione infatti non è altro che un malefico Malus che ridurrà i nostri due eroi in sottospecie di lumache e per giunta zoppe. Evitatelo come la peste se volete vivere a lungo!

SWAP

Cambio! Vediamo ora che Knuckles, che finora era stato in testa al gruppo, cede il posto al suo compagno. Così ora è Vector che si porta in prima posizione e comincia a fare l'andatura, ma ecco che dalle retrovie...

REPLACE

Se siete stanchi del vostro personaggio potete anche decidere di sostituirlo momentaneamente con un altro più alto, bello, muscoloso e anche meno sudato! Questa sì è una possibilità da tenere in considerazione!

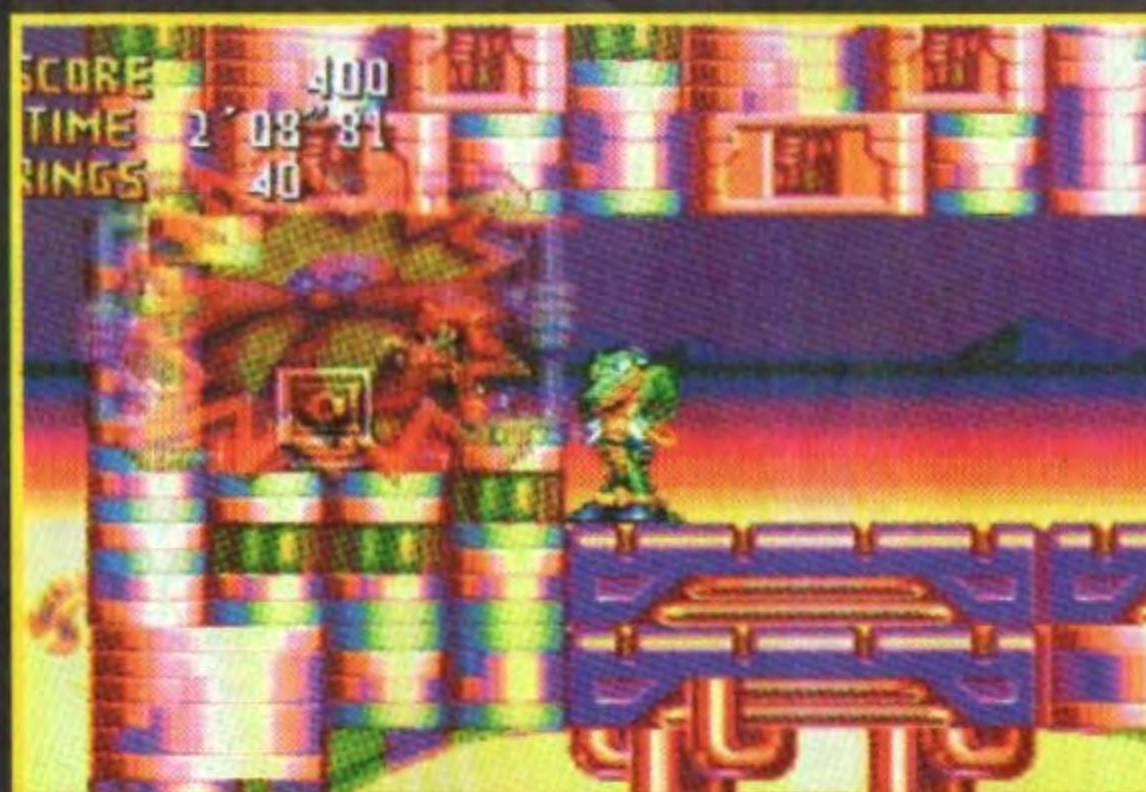
SHIELD

E' sempre lei: la classica, immancabile, imperscrutabile barriera d'energia!

INVINCIBILITY

Grazie a questo simpatico gingillo sarete in grado di passare sui nemici senza che questi vi facciano una benamata fava! Occhio solo a non cadere nei baratri perché in questi casi la vostra invincibilità andrà a farsi friggere senza neanche passare dal via!

immancabile, come sempre, il Dr Robotnik con le sue diavolerie meccaniche...

Più che un sottogioco, un trip alla Jeff Minter...

Bonus segreti a go-go in Chaotix

Questa è la schermata iniziale in cui potrete scegliere i vostri eroi…

I CINQUE DELL'APOCALISSE

Cinque sono i personaggi tra i quali potrete scegliere i vostri baldi eroi da usare all'interno del game. Naturalmente ognuno di loro sarà caratterizzato da una serie di abilità più o meno particolari che lo renderanno più utile dei propri colleghi in determinate situazioni. Come dire… Originalità a tutto andare!

KNUCKLES

Già famoso per aver militato in **Sonic the HedgeHog 3** e **Sonic & Knuckles** il dolce esserino in questione ha pensato bene di fare le scarpe all'esimio collega blu e per questo lo ha chiuso nel gabinetto della sua villa proprio quando i programmatori della Sega stavano facendo il casting di questo game. I suoi immani super poteri gli consentono sia di librarsi in volo come un falco, sia di arrampicarsi lungo pendii ripidissimi. Insomma, un vero mito!

ESPIO

Questa simpatica new-entry altri non è che un piccolo camaleonte viola. Le sue caratteristiche principali sono date dall'assoluta incapacità di arrampicarsi su qualcosa che sia più ripido della montagnetta di San Siro e dalla sua scarsa velocità di punta (sapete, monta solo un motore 1300). In compenso il simpatico lucertoloide è dotato di una coda rotante da fare invidia al grande Mazinga, oltre che di una notevole agilità. Non male, fratello!

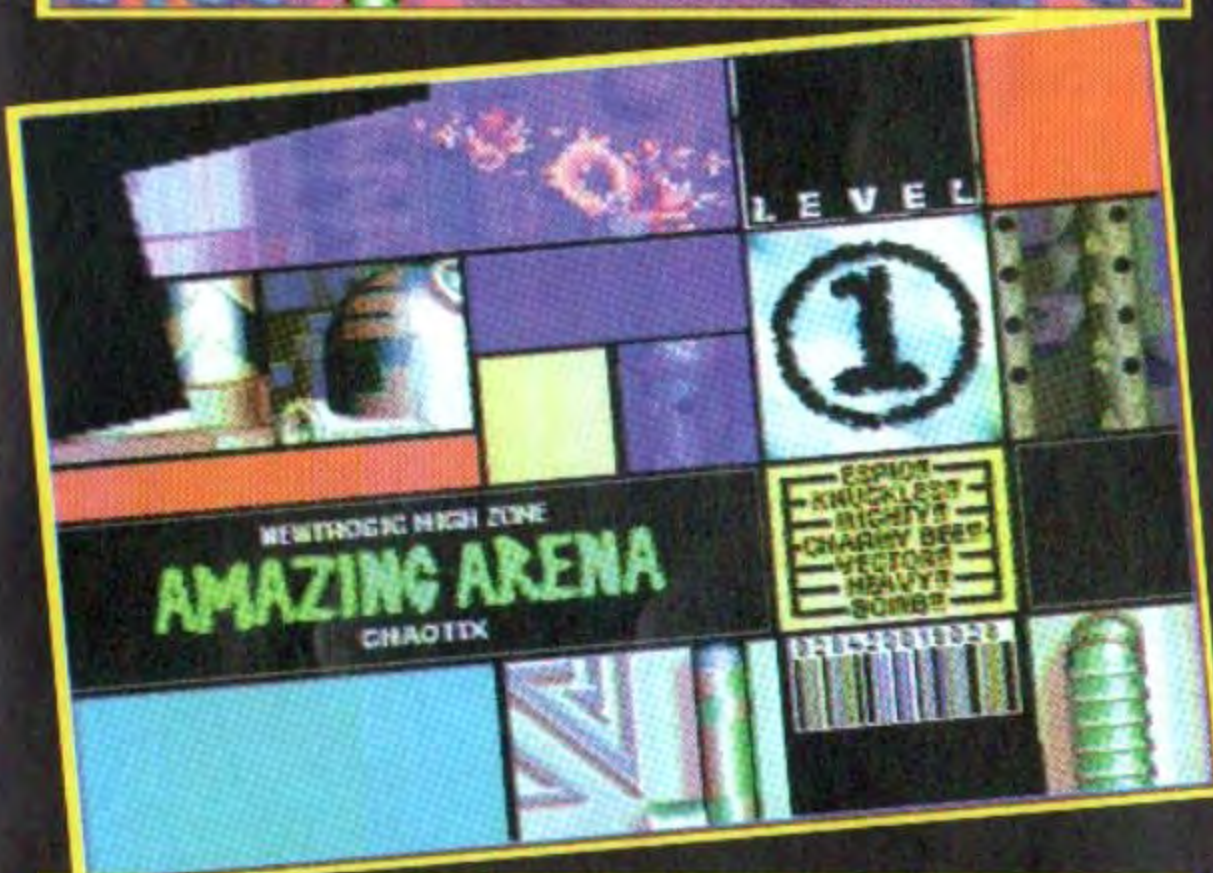
MIGHTY

Bella lì! Ho sempre sognato di poter usare un armadillo in un videogioco ed ora non mi staccherò più da questo piccolo cucciolo. Peccato che il personaggio in questione sia uno degli esseri più scarsi che la storia dei videogames abbia mai visto e che si pigli sempre un sacco di palate sul suo bel musetto! L'unico punto di forza di Mighty sta nella sua capacità di arrotolarsi a mo' di palla per poi scagliarsi contro i nemici! Non male, ma neanche il massimo della vita.

VECTOR

Dalla velocità con cui viaggia il caro Vector si direbbe proprio che sia inseguito da qualcuno che voglia usare la sua pellaccia per farci un bella borsette e magari anche un bel paio di scarpette! Se voi però siete contrari a tutto ciò e volete avvalervi dei servigi di cotale personaggio sappiate che il cocco in questione vanta come caratteristica principale una velocità a dir poco spaventosa. La causa di tutto ciò va ricercata nelle sue zampette 4x4 che gli consentono di raggiungere prestazioni al top della gamma! Sarà ma da quello che mi ricordo io non è che i coccodrilli abbiano mai corso tanto eppure…

CHARMY BEE

Nata da un incrocio tra l'ape Magà e l'ape Maia (ma, un momento, non sono mica tutte e due femmine!?!?) la carissima Charmy Bee non è altro che un minuscolo insetto dall'aria alquanto indifeso. E' il personaggio ideale per affrontare un livello come l'Amazing Area, tuttavia dovrete stare ben attenti a non usare né insetticidi, né Zampironi vari quando l'avete vicino: gli effetti potrebbero essere micidiali!

COMMENTO

La prima cosa che colpisce una volta che si inizia a giocare a **Chaotix** è indubbiamente l'aspetto grafico del gioco. Certo, il tutto ricorda in maniera a dir poco spaventosa i giochi della saga di Sonic ma, in fondo, questo non è un male. Graficamente parlando il game si presenta davvero bene: i fondali sono ricchi di dettagli e di colori, lo scrolling è veloce e fluido e i livelli di parallasse si sprecano un po' ovunque! Una menzione d'onore va poi fatta ai vari sottogiochi che, oltre ad essere stati realizzati in maniera semplicemente impeccabile, risultano anche molto divertenti. Il resto del gioco invece si basa soprattutto sul rapporto tra il giocatore e l'insolito sistema di controllo. Si tratta di un feeling bizzarro che può però portare anche a stati di frustrazione davvero notevoli dovuti soprattutto alla precisione certosina con la quale si devono compiere determinate azioni. Con un po' di allenamento si può ovviare a questo inconveniente: tuttavia non è questo il difetto più fastidioso di **Chaotix**. Infatti la nota dolente di questa cartuccia deriva dalla decisione dei programmatori di semplificare, in maniera a mio giudizio eccessiva, la struttura dei vari stage per compensare forse il macchinoso sistema di controllo. Questo ha fatto sì che i vari livelli, per quanto possano essere lunghi, risultino sempre piuttosto lineari e popolati da un numero di nemici veramente esiguo. Davvero un peccato perché se non fosse stato per la carenza d'azione e per la linearità della struttura di gioco questo **Chaotix** sarebbe potuto diventare un vero e proprio capolavoro. Così com'è rimane comunque un buon prodotto che però mi sento di consigliare solamente ai giocatori più giovani. Gli altri lascino perdere: questo titolo non mette abbastanza adrenalina in circolo!

Shogun

COMMENTO

Non c'è alcun dubbio che **Chaotix** sia un gioco veramente ben realizzato e che mostri in maniera notevole le capacità grafiche dell'add-on Sega. I vari sprite presenti su schermo infatti sono stati realizzati con una cura e una dovizia di particolari davvero notevole e la stessa cosa può dirsi per i vari fondali. Il tutto è poi condito da una vasta serie di effetti grafici quali rotazioni, zoom ed unzoom, tuttavia c'è qualcosa che non mi ha convinto fino in fondo. Ho infatti passato un sacco di tempo gironzolando qua e là lungo i vari livelli nel tentativo di trovare qualcosa di veramente esaltante, ma è stato tutto inutile! Non c'è abbastanza azione il che, a mio giudizio, è imputabile principalmente allo scarso numero di nemici presenti lungo i vari livelli. Ci si trova quindi a vagare a destra e manca raccogliendo anelli e massacrando qualche nemico qua e là. Tutto il resto è invece ok e credo che i ragazzi della Sega abbiano svolto un lavoro veramente magistrale per quel che riguarda la realizzazione tecnica di questo prodotto. Sfortunatamente però in giochi di questo genere l'azione è un elemento fondamentale che si rivela ben più importante del numero di colori presenti sullo schermo o delle presenza o meno dei vari piani di scrolling parallattico. Sarò forse un tipo strano però io coi videogiochi voglio ancora divertirmi!

End

SCORE 500 TIME 5' 21" 25 RINGS 80

SCORE 50600 TIME 0' 46" 48 RINGS 16

SCORE 231100 TIME 0' 06" 48 RINGS 0

CHAOTIX

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 92

▲ Semplicemente galattica grazie a una serie di sprite ultradefiniti e a fondali incredibilmente dettagliati e ricchi di particolari

SONORO 92

▲ Le musiche sono varie, ben realizzate e dotate di una grande atmosfera. Anche i vari FX non sono da meno e contribuiscono a rendere il game ancora più incisivo e massiccio

GIOCABILITÀ 81

▲ Il nuovo metodo di controllo risulta piuttosto buono e differenzia in maniera sostanziale il gioco da tutti gli altri platform
▼ L'esiguo numero dei nemici e la linearità dei livelli influiscono negativamente su questo fattore

LONGEVITÀ 80

▲ Ci sono un sacco di livelli e se ci giocate con l'obiettivo del punteggio più alto potrebbe durarvi praticamente all'infinito
▼ Comunque sia, 8 giocatori su 10 lo molleranno dopo averlo finito (uno addirittura prima)

GLOBALE 82

Un titolo veramente impressionante dal punto di vista grafico: peccato che la giocabilità non sia sugli stessi livelli della realizzazione tecnica...

La rivista che vi guida alla scoperta del multimedia su PC e Macintosh • L 19.900

CD-ROM Oggi

Edizione italiana di CD-ROM Today

Numero 7 Maggio 1995

FUTURA PUBLISHING

Natura

Safari su CD-ROM: le meraviglie della natura!

La genialità

Shakespeare, Walt Whitman, Terry Gilliam e Donald Norman: tutti su disco...

La rivista non può essere venduta senza CD-ROM

Doppio formato PC e Macintosh

Disc

CD-ROM Oggi

Edizione italiana di CD-ROM Today
Non può essere venduto separatamente

Virtù e delizie del nuovo disco...

- *McGraw Hill: l'enciclopedia della scienza e della tecnica*
- *Demo Corel e immagini Photo CD professionali*
- *Rebel Assault per Mac*
- *Leggete subito il sommario in quarta di copertina!*

650Mb!

FUTURA PUBLISHING

I file contenuti nel presente CD-ROM sono

Sommario d... in quarta...

- Il meglio del mercat... italiano del multi...
- Dorling Kinder... tutti i CD in ...

In edicola

Spedizione in Abb. Post. 50% Milano

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

C'è una domanda che mi perseguita fin da quando ero piccolo: ma secondo voi in uno scontro tra Batman e Superman chi ne uscirebbe con le ossa rotte? Sapete, Superman ha un sacco di gadget mica da ridere (raggi ottici, super muscoli, alito modello fogna di Calcutta...), mentre invece il povero uomo pipistrello non ha altro che la sua cintura infarcita di sorprese degne degli ovetti Kinder, nonché un compagno semplicemente deficiente. A pensarci bene però non abbiamo considerato l'eventualità che nella zuffa si inserisca una terza persona, magari il caro e vecchio Flash che, con un colpo di mano, potrebbe anche riuscire a mettere fuori causa entrambi i beoti sopra citati. Accidenti che dubbio gente, per fortuna però che ora, grazie alla gentile intercessione della Acclaim, potremo finalmente testare le nostre idee ed appurare così quale sia il supereroe D.C. più forte del mondo. Giunti a questo punto i casi possibili sono due: o questo gioco è una mega avventura-arcade, infarcita di elementi innovativi e condita con una trama e una grafica mozzafiato oppure ci troviamo di fronte al solito beat 'em up ad incontri dove uno o due giocatori per motivi a me ignoti hanno deciso di gonfiarsi gli zigomi. Come potrete ben immaginare la risposta esatta è ovviamente la seconda quindi mettetevi pure il cuore in pace e cominciare a pensare quale degli otto paladini disponibili scegliere come vostro fighter. Anche qui infatti i vari lottatori che avremo a disposizione saranno tutti dotati di una serie di colpi and mosse speciali che potranno essere eseguiti seguendo le ormai canoniche combinazioni di tasti, movimenti & improperi vari. Nel caso decidiate di sfidare un vostro amico il gioco metterà immediatamente a disposizione tutti i lottatori presenti nel game, mentre se opterete per il classico one player mode vi troverete costretti a scegliere il vostro personaggio solo tra i buoni. Fortunatamente però non tutto il male vien per nuocere; così facendo infatti vi ritroverete a lottare anche con i vostri esimi colleghi ai quali potrete tentare di strappare persino i peli delle ascelle. Nel caso in cui riusciate a portare a termine questa titanica impresa ve la dovrete vedere con il malefico Darkseid che, stanco di rimanere sempre chiuso nella sua dimensione parallela, ha deciso di venire un po' sulla terra a sgranchirsi i raggi ottici. Davvero un simpaticone!

Piccolo questo tizio, non c'è che dire!

Certo che Wonder Woman ha un personalino da far invidia a Cammy e Chun-LI!

CINQUE CAROGNE A MALOPASSO

Justice League offre al videogiocatore la possibilità di porre sotto il suo sapiente controllo buona parte dei più famosi super eroi targati DC. Come accade sempre in questi casi da una parte abbiamo i buoni (Superman, Batman, Flash, Hawk e Wonder Woman) mentre dall'altra ci saranno i cattivi rappresentati dal malefico Darkseid. Nel One Player Mode il giocatore potrà scegliere il proprio personaggio solo ed esclusivamente tra i baldi paladini sopra elencati, mentre durante il gioco vi ritroverete a dover fronteggiare, oltre che le consuete forze del male, anche i vostri exalleati. Se avrete successo vi ritroverete a battagliare con lo stesso DarkSeid che però, prima di iniziare lo scontro, vi svelerà vita, morte, miracoli, cose vere e cose false (ma soprattutto, in esclusiva, cosa false) sul suo folle piano di conquista della Terra. Certo che i supereroi ne hanno di tempo da buttare!

COMMENTO

Per la serie beat 'em up n°13.459 eccoci giunti di fronte all'ennesimo titolo che punta buona parte del proprio successo sul "contorno" piuttosto che su una realizzazione tecnica degna di nota. **Justice League** infatti non è altro che il solito picchiaduro uno-contro-uno alla **Street Fighter** infarcito fino al midollo di pugni, calci, combo e super mosse varie. Graficamente parlando non si può certo dire che il game sia un capolavoro! I vari personaggi infatti pur essendo abbastanza ben caratterizzati risultano piuttosto carenti in termini di definizione e la stessa cosa può dirsi anche per i fondali. Inoltre le varie animazioni risultano piuttosto grezze il che è da imputarsi principalmente allo scarso numero di frame d'animazione di cui è dotato ogni personaggio. Nulla di esaltante neanche per quel che riguarda la giocabilità che si attesta su livelli di sufficienza, ma nulla più. Insomma quello che abbiamo qui è il solito picchiaduro che si differisce dalle centinaia di giochi del genere esistenti su MD solo per la veste grafica e per i personaggi che ci propone; davvero troppo poco per giustificare una spesa del genere!

Shogun

E hop! E anche 'sta volta il Cavaliere Oscuro mena calci a vuoto...

Sì, vabbè, ma alle spalle non vale!

COMMENTO

Ecco, lo sapevo, è successo un'atra volta! Quello che ci troviamo qui di fronte infatti non è altro che il solito clone di **Street Fighter** condito con le ormai consuete supermosse e combo a ripetizione. Tecnicamente parlando non si può certo dire che **Justice League** sia un capolavoro; tanto per cominciare la grafica pur essendo discretamente particolareggiata manca di definizione ed inoltre le animazioni dei vari lottatori non posso esser certo considerate un monumento alla fluidità. Le varie supermosse, pur non essendo particolarmente esaltanti, svolgono il loro lavoro in maniera più che sufficiente e la stessa cosa può dirsi per il livello di difficoltà che risulta calibrato in maniera discreta. Detto questo si passa alle dolenti note. A parte la grafica infatti questo **Justice League** risulta praticamente identico a tutti gli altri picchiaduro usciti da un paio d'anni a questa parte sul 16 bit di casa Sega il che, secondo il mio modesto parere, è una vera vergogna! L'unico motivo che potrebbe spingervi a scegliere questo titolo potrebbe essere una eventuale passione per i super eroi di casa D.C. altrimenti lasciate pure perdere: in fondo è sempre la solita sbobba!

End

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
BEAT 'EM UP

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 65
▲ Gli sprite dei vari personaggi sono piuttosto grossi e ricchi di particolari
▼ Peccato per una certa mancanza di definizione e per le animazioni veramente oscene

SONORO 70
▲ Musiche nella norma ed effetti sonori abbastanza convincenti

GIOCABILITÀ 65
▲ Un titolo che si lascia giocare
▼ Il problema è che di giochi del genere (ed anche meno costosi) è davvero pieno il mondo

LONGEVITÀ 65
▲ Inizialmente se siete un fan dei super eroi D.C. vi potrebbe anche intrippare
▼ Una volta esaurita la novità dei personaggi finirà nel dimenticatoi

GLOBALE 64
E' il classico titolo che va a rimpolpare la già cospicua schiera di giochi assolutamente "anonimi". Consigliato solo ai fan dei personaggi D.C.

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER IL CD

Sega: un nome, una garanzia. Beh, non sempre, dato che a sfatare il famigerato detto ci hanno pensato un paio di ciofeche nel campo dell'hardware (non le nomino neppure, ormai dovreste conoscerle a menadito...), nonché una discreta dose di giochi-pacco. Per quel che riguarda però i giochi di piattaforme davvero nulla o quasi si può imputare al noto colosso nipponico: il Megadrive, non a caso, è da molti considerata la macchina dei platform e questo grazie ad illustri titoloni quali **Sonic** (il primo, l'originale) e una marea di altri ancora che ne hanno decretato il successo in campo mondiale. Grande era quindi l'attesa per il primo vero gioco di piattaforme (**Clockwork Knight** è un caso a parte) sviluppato per Saturn, ovvero **Astal.** La trama del gioco è praticamente il più a mandorla possibile, nel senso che per molti versi ricalca i miti e le leggende della creazione giapponese, racchiuse nel Kojiki, ovvero in quella che un occidentale potrebbe considerare la Bibbia dello Shintoismo. Le gesta dei nostri eroi si svolgono su un idilliaco pianeta chiamato Kuortalia. Inizialmente l'universo era popolato dalla divinità prima, un Kami femminile di nome Antowaas. Questa, dalle gemme che formavano i suoi gioielli personali, diede origine a Kuortalia e a numerose stelle che si affacciavano su esso. Poi, tramite i suoi gioielli, diede origine ai mari, alla Grande Terra, alle montagne e alle foreste. Quindi dai suoi gioielli verdi e rossi originò due divinità minori. Dalla gemma di color rosso originò una divinità maschile, conosciuta col nome di Astal, mentre da quelle di color verde creò una divinità femminile, Leda. Astal ricevette dalla divinità originale il potere di usare la forza mentre Leda, alla stessa maniera, il potere di donare la vita e di far nascere cose e creature popolando il mondo e le stelle che lei aveva creato. Ma come esisteva una divinità originale benevola femminile, nell'universo le si contrapponeva il suo opposto malevolo originale maschile che, nel mito di Astal, viene nominato come Gerardo. Come Atowaas era in grado di donare la vita, Gerardo era in grado di toglierla. Come Antowas sentiva l'impulso della creazione quale manifestazione prima della sua esistenza, così Gerardo provava quello della distruzione. Fu così che questi diede l'incarico a Gaist, amico fidato, di sovvertire l'ordine naturale delle cose che Antowaas aveva creato e di mutare il controllo degli elementi al suo volere.

Gaist, dunque, imprigionò dapprima Leda all'interno di un cristallo di quarzo, facendolo poi sprofondare negli abissi del mare. Stessa cosa fece con Astal, dopo una durissima lotta, ma i poteri che gli aveva conferito Antowaas erano tali che questi riuscì a spezzare le catene che lo facevano prigioniero e a tornare per riconquistare l'ordine naturale delle cose, salvando Leda e sconfiggendo definitivamente Gaist.

Sarà forse frutto del buco nell'ozono o è tutta colpa dei concimi

Con una sola meletta e due punti di energia marca davvero male...

Ed ecco il prode Astal che si prepara ad essere spennato da un volatile non meglio identificato

Nemmeno Kenshiro saprebbe sollevare con tanta facilità una roccia di coteste dimensioni!

VOLARE... OH-OH...

Un capitolo a parte merita il volatile che, a partire da metà del primo livello, affiancherà Astal in tutte le sue avventure. Dopo averlo tratto in salvo infatti potremo disporre a piacimento del volatile in qualsiasi momento poiché sarà appollaiato sulla spalla del proprio salvatore. Tori si dimostrerà utilissimo in numerose situazioni: sarà quindi possibile, mentre si lotta o comunque anche mentre lo sprite di Astal esegue azioni differenti, lanciarlo in volo alla ricerca di un bonus che, nella maggior parte dei casi, risulta essere un punto energetico, una ricarica energetica completa oppure anche una vita extra. Tori può uscire dallo schermo e andare a cercare il bonus anche se questo non è visualizzato nella porzione di schermo che Astal si trova a visitare. Poco dopo il volatile tornerà a voi con il piccolo bonus e ve lo depositerà a fianco. Non solo: il fido Tori si dimostra altresì una valida arma speciale che, in alcuni casi, potrebbe sopperire alla funzione di smart bomb. Selezionando infatti l'icona con l'energia del volatile al livello richiesto questo potrà andare a colpire determinati nemici oppure schizzare a velocità pazzesca da una parte all'altra dello schermo andando a colpire qualsiasi avversario si trovi nella porzione di schermo visualizzata in quel momento.

ASTAL A VISTA

Ecco più nel dettaglio i figuri che animano l'ultimo titolo Sega...

ASTAL

E' il protagonista principale della nostra avventura. Nato da una gemma di color rosso, Astal è dotato di una forza sovrumana: non a caso le sue braccia sono dimensionate in modo stranissimo rispetto al resto del suo corpo. Pensate che può addirittura sradicare alberi secolari, nonché sollevare e portarsi appresso rocce di dimensioni incredibili.

GAIST

Praticamente è l'alter ego del nostro eroe, votato al male e al servizio di Gerardo. E' lui che ha rapito ed imprigionato la vostra bella all'interno di un cristallo di quarzo. La sua forza e la sua agilità non hanno rivali. Sconfiggetelo e la vostra terra avrà ancora un futuro (ma soprattutto voi avrete ancora una ragazza...).

LEDA

E' la divinità femminile creata da una gemma di color verde, nonché la vostra unica compagna. A lei è stato conferito il potere di creare e preservare la vita di esseri e cose sul vostro pianeta e proprio per questo motivo è stata il primo bersaglio a parte delle mire malefiche di Gerardo e Gaist. Giace nella profondità degli abissi in attesa che il suo paladino la tragga in salvo.

TORI

Strano nome per un volatile: praticamente come se noi chiamassimo un cane... Cane! Tori diventerà l'amico più fidato di Astal e lo accompagnerà lungo tutta la sua avventura dimostrandosi spesso di importanza vitale per il buon esito delle battaglie che Astal si troverà ad affrontare.

GERARDO

A scapito del nome il malefico dio di turno risulta davvero temibile. Rappresenta in tutto e per tutto l'alter ego negativo delle forze intrinseche al cosmo. Di sesso maschile, attivo ed impetuoso, dall'aspetto orripilante e dalla brama di distruggere: la fonte originaria dei vostri guai è proprio lui.

ANTOWAAS

Rappresenta le qualità positive delle forze intrinseche al cosmo e proprio per questo è in tutto e per tutto l'esatto contrario di Gerardo. Divinità femminile, ponderante, affascinante, in grado di dare la vita e di manifestarsi con creazioni degne della sua bellezza. Astal e Leda non a caso sono figli dei suoi stessi gioielli.

Perché la longevità di un gioco deve essere sempre minata dai soliti continue infiniti?

IL DINAMICO DUO

Astal può essere giocato da uno o due player. Nel secondo caso oltre allo sprite di Astal un secondo giocatore potrà controllare un volatile che, nel caso si giochi in singolo, verrà invece controllato automaticamente dalla macchina e dal giocatore stesso in modo limitato. Ovviamente la barra ai piedi dello schermo subirà qualche variante nel passaggio dal gioco singolo a quello doppio. Normalmente, andando da sinistra a destra, questa vi indicherà il numero delle vite di Astal e il livello energetico dello stesso, rappresentato da cinque piccole unità. Di seguito troverete una seconda barra in basso formata da sette elementi: questi rappresentano il potenziale dell'attacco speciale che può essere portato dal volatile. La porzione di barra sovrastante è invece divisa in tre parti: queste visualizzano via via le varie icone che Tori troverà lungo il proprio cammino. Infine sarà visualizzata l'icona relativa al volatile che si trasformerà, nel modulo a due giocatori, nella seconda barra energetica composta di cinque elementi che determina l'energia del secondo giocatore. Vi sono cinque diversi tipi di icona che appaiono nella parte destra della barra ai piedi dello schermo, all'interno del piccolo visore a forma ovale:

Tori e Astal - Quest'icona indica che il piccolo volatile staziona sulla spalla di Astal e può essere attivata nel caso in cui l'uccello si trovi altrove e si desideri farlo rientrare al più presto.

Tori - Serve per attivare gli attacchi speciali ovvero per lanciare Tori contro gli avversari presenti sullo schermo.

Punto Esclamativo - Indica che qualcosa sta accadendo in una porzione di schermo non visualizzata, ma comunque udibile.

Piccola Mela - Serve per inviare Tori alla ricerca di un'icona anche al di fuori dello schermo visualizzato.

Le icone si differenziano in:

Piccola Mela Rossa - Vale un punto energetico della barra a cinque.

Piccola Mela Verde - E' una completa ricarica energetica.

Piccolo Astal - Ci sono forse dei dubbi?

Da impavido eroe possessore dei segreti della forza qual è, Astal è in grado di compiere differenti azioni che sfruttano le sue non comuni doti fisiche. Egli è innanzitutto in grado di portare tre differenti tipi di attacchi: uno normale con cui colpisce a suon di manate gli avversari che gli si parano innanzi. Un attacco in volo con cui Astal spicca un balzo e, dopo essersi avvitato su se stesso, assesta un bel cartone sul cranio dei malcapitato di turno. Un ultimo infine con cui infligge un duro colpo sul terreno facendo precipitare gli avversari che si trovano sulle rocce o comunque nelle parti alte dello schermo. Con questo tipo di attacco Astal è anche in grado di pietrificare temporaneamente alcuni avversari e di trasformarne altri in diamanti, cosa che può avvenire anche con un singolo colpo diretto: una volta "diamantati" i nemici possono essere sbattuti l'uno contro l'altro, lanciati fuori dallo schermo o fatti a pezzettini. Astal è inoltre in grado di sradicare alberi, di sollevare rocce imponenti e via dicendo. Tali oggetti possono essere gettati contro gli avversari che vi si trovano innanzi oppure, come nel caso di alcuni massi, sollevati oltre il vostro capo e trascinati con voi lungo i livelli riparandovi dai colpi che vi giungono dall'alto come accade quando iniziano a piovervi in testa i lapilli espulsi dai vulcani nei livelli avanzati. Astal inoltre possiede una grande capacità polmonare: potrete sfruttare questa sua dote inspirando sino a gonfiarvi come un palloncino ed emettendo improvvisamente l'aria: il vostro soffio estinguerà il fuoco, spegnerà i bollenti spiriti delle creature e dei dragoni di fuoco e farà girare come girandole impazzite i vostri avversari stordendoli per alcuni istanti. Più o meno come quando vi svegliate il mattino o mangiate ingenti dosi di focaccia con le cipolle…

Non c'è che dire: Astal vanta davvero una grafica massiccia

Torna alla grande il mitico numero dei mimi piemontesi

Sarà, ma continuiamo a preferire Dragonball Z...

Sei tutto pelle e ossa...

Sbaglio o quelli sono i pipistrelli di Chobin? Non ho parole...

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PIATTAFORME

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

COMMENTO

D'accordo, **Astal** sarà forse il classico esempio di buon gioco di piattaforme che punta tutto sulla sfarzosa veste grafica, ma considerate che sinora il Saturn non ha proposto praticamente niente nel campo dei platform. Non essendoci quindi alternative, dove potrebbe andare a sbattere la capoccia l'amante del suddetto genere se non nell'unico titolo disponibile? Titolo che in fondo è tutt'altro che malvagio, anche se non annovera elementi tali da renderlo un vero e proprio capolavoro. Se **Astal** fosse una vera e propria ciofeca allora sarebbe giusto consigliare a tutti gli amanti del genere di pazientare sino al prossimo platform, ma dato che globalmente il titolo Sega si lascia giocare piuttosto bene non vedo perché doverlo tacciare di mezza delusione. Forse per la scarsa longevità? Beh, in questo caso non posso che dare ragione a Char: con un set di vite che può arrivare sino ad otto, ma soprattutto coi soliti inopportuni continue infiniti le cose si fanno fin troppo semplici. Non ditemi che con otto vite di fila non riuscireste a portare alla fine un singolo livello anche alla prima partita... Purtroppo pare che il solito annoso problema della longevità sia una costante dei sistemi di gioco da casa: anche il passaggio da 16 a 32-bit non ha cambiato praticamente nulla.

Simon

COMMENTO

Astal è uno di quei titoli su cui sembrava lecito versare fiumi di inchiostro: le immagini che mostravano paesaggi incantevoli e bellissimi sprite lasciavano ben sperare e la Sega si è sempre dimostrata quasi imbattibile nel produrre giochi di piattaforme, tanto che la sua console a 16-bit era diventata praticamente il simbolo di questo genere di giochi. **Astal** non è certo un buco nell'acqua, intendiamoci, ma di certo non è neppure quel grande titolo che tutti si aspettavano, per lo meno sotto il profilo di giocabilità e longevità. Graficamente infatti è stato largamente confermato quanto si auspicava mesi addietro: fondali davvero incantevoli e piuttosto vari, e sprite disegnati ed animati piuttosto bene non possono che fare di **Astal** un incredibile e meraviglioso spettacolo visivo. Tutto si esaurisce purtroppo qui o quasi: nel gioco non c'è praticamente nulla di così trascendentale da distinguere **Astal** da una marea di altri platform di buona fattura. Vista però l'assenza di titoli del genere, i patiti dovrebbero comunque tenerlo in considerazione, in virtù se non altro di qualche divertente variante quale il piccolo e fedele volatile-pod e un paio di altre cose ancora. Non dimenticate però che otto vite e continue infiniti non giovano certo alla sua longevità...

Char

GRAFICA 91

▲ I fondali sono semplicemente stupendi e gli sprite animati in maniera egregia
▼ Non c'è mai abbondanza di avversari

SONORO 88

▲ Decisamente buone le colonne sonore
▼ Gli effetti e il solito parlato sono piuttosto scarsi e noiosi: si poteva sicuramente fare di meglio

GIOCABILITÀ 86

▲ Inizialmente il gioco potrebbe risultare simpatico...
▼ ...ma non ci impiegherete molto a capire che la vera forza di **Astal** risiede quasi unicamente nella grafica

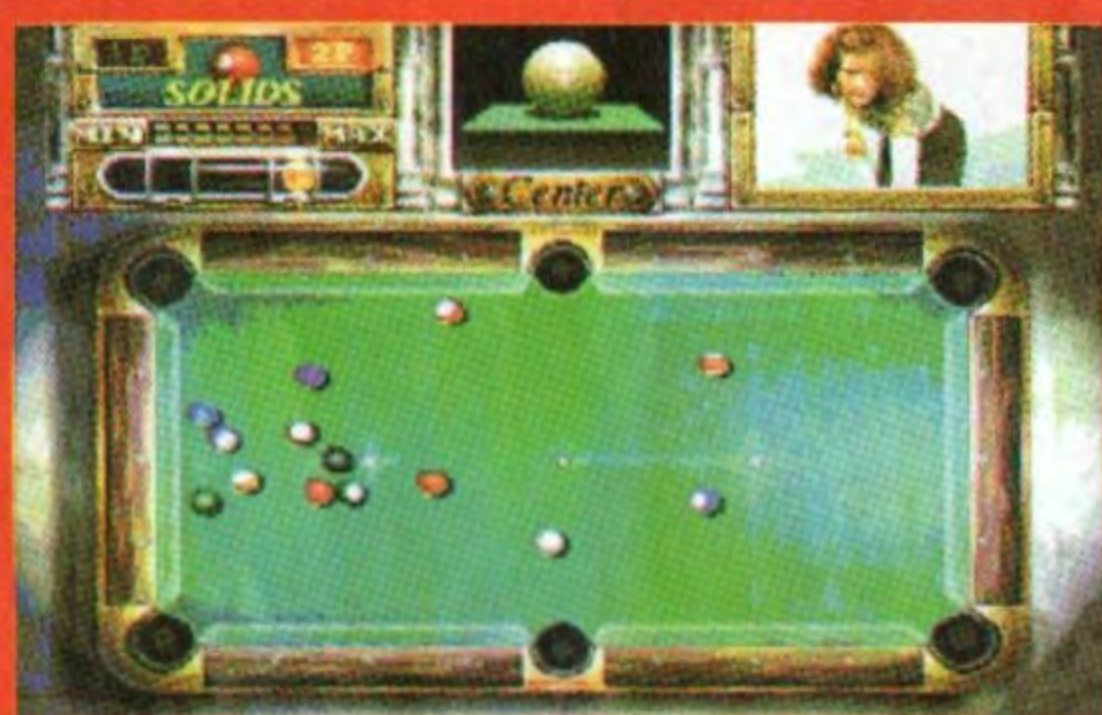
LONGEVITÀ 78

▲ Il livello di difficoltà è settato discretamente bene, nonché ben bilanciato...
▼ ...ma con otto vite e continue infiniti **Astal** se ne va nel giro di un pomeriggio

GLOBALE 82

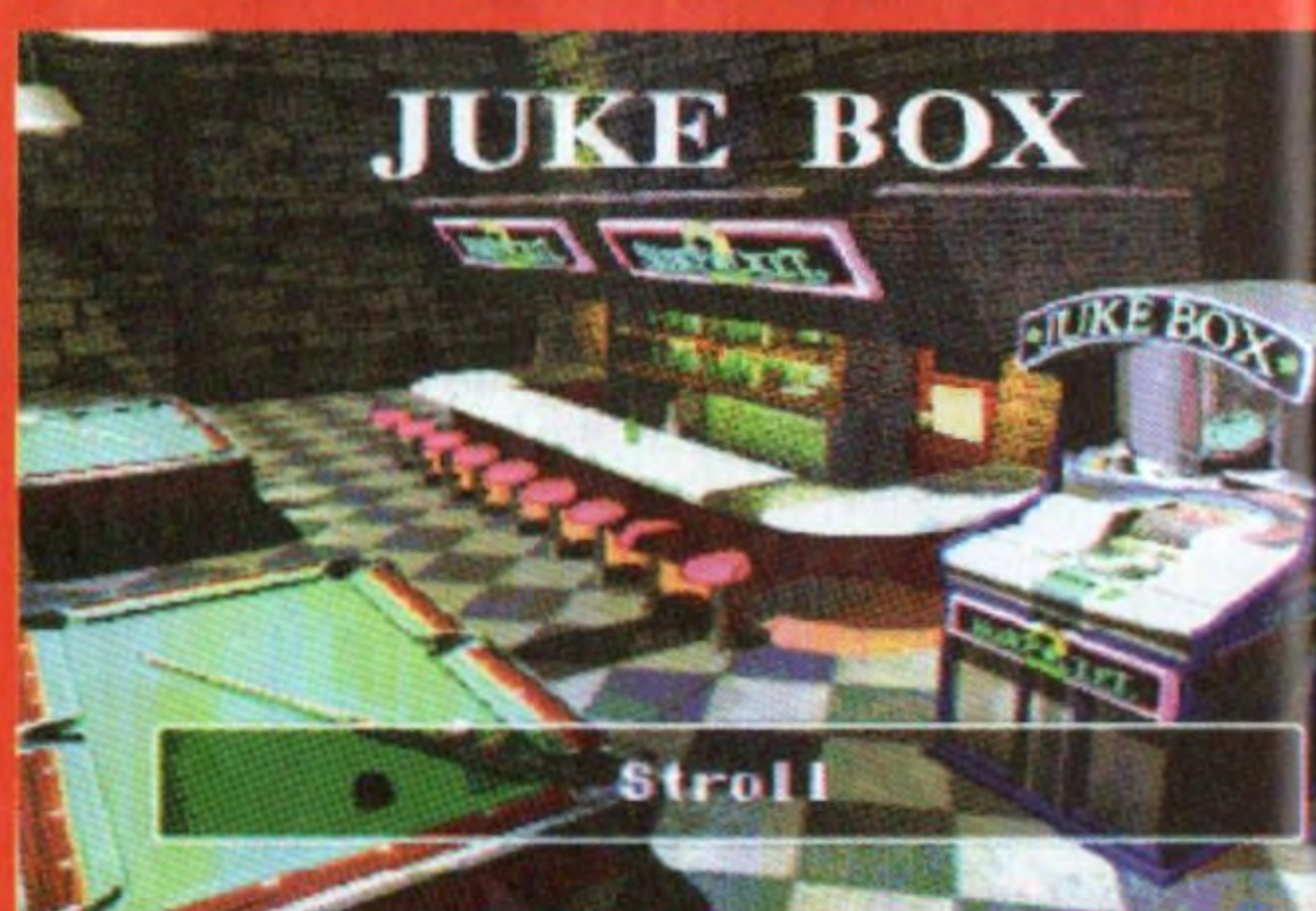
Sicuramente gradito agli amanti del genere che però, oltre alla grafica esaltante, troveranno ben poco se non il solito platform con qualche variante carina

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD

Side Pocket: un nome, un annoso interrogativo. Che titolo potrebbe mai essere? Forse un gioco di carte? No, anche perché altrimenti si sarebbe chiamato **Side Poker** (ehm...). Si tratta invece, udite udite, di una simulazione di biliardo. Già, quello che qualcuno si ostina a definire sport, come del resto sono sport anche la pesca e il gioco delle biglie, vero? Polemiche a parte, per quei due o tre che non lo sapessero il tutto si riduce a far carambolare alcune palline in sei buche disposte nei quattro angoli e a metà dei due lati più lunghi di un grazioso tavolo ricoperto da un tappetino verde. Tutto qua? No di certo, la versione per console infatti vanta molte più opzioni di quella vera...

L'aspetto più interessante del gioco è il fatto di poter giocare contro un sacco di ragazze...

Ora potete tornare a chiedere l'elemosina sui vagoni della metrò...

COMMENTO

Così questo sarebbe il Saturn? Ma fatemi il piacere... Dite la verità: sto giocando con un Megadrive vero? Mai visto gioco più noioso. I primi avversari hanno un'intelligenza artificiale così limitata che passare oltre è davvero una passeggiata e nulla più. Il fatto è che il punto massimo di monotonia si trova poco più avanti e non ci impiegherete molto a rendervene conto, anche se siete fanatici incalliti delle simulazioni di biliardo. **Side Pocket** infatti vanta una realizzazione tecnica brutterella ed è quanto di più scontato si potesse produrre. Esiste una marea di giochi simili già sulle console a 16-bit, come mai qualcuno si è scomodato a produrne uno del genere anche per il Saturn? Avrei potuto capire se almeno la visuale fosse stata differente o il gioco fosse stato poligonale e non così piatto, se ogni tanto ci fosse stata qualche piccola chicca, ma qui davvero siamo nella piattezza assoluta. Un enorme passo indietro per il 32-bit Sega. Un vero peccato...

Per musiche del genere un Juke-Box mi pare il minimo...

Uno dei tre tizi è colui che impersonerete: preferiamo non sappiate di chi si tratta, meglio vivere nel dubbio...

PALLE D'ACCIAIO

La versione Saturn di **Side Pocket 2** è stata resa in modo più "avventuroso" rispetto alle comuni simulazioni di biliardo. Uno dei pochissimi aspetti che infatti contraddistinguono **SP2** da una normale simulazione di biliardo per 16-bit è la presenza di lunghe sequenze digitalizzate che praticamente vi vedono protagonisti di una vera e propria storia e che legano i vari incontri di biliardo fra loro, con un prologo e persino un lieto fine. Nella schermata di selezione è possibile decidere di affrontare diversi tipi di competizione, ognuno con la propria storia e i propri finali. Inutile dire che il principale modulo di gioco è lo Story Mode dove un singolo giocatore umano deve sfidare l'uno dopo l'altro tutta una serie di avversari controllati dalla macchina nella classica sfida in cui spedire per primi otto palline in buca. Neanche a dirlo i giri di denaro e di scommesse si sperticano, quindi cercate di essere prudenti e non rimanere senza monetine prematuramente. Si passa poi al Tournament mode in cui ancora una volta è possibile cimentarsi da soli in cinque differenti incontri. Quindi vi è il un modulo Versus e qui finalmente è possibile giocare in coppia in otto diverse competizioni. Si passa poi al Trick Game in cui il singolo giocatore può affrontare sedici tipi di specialità che consistono in pratica in giochi di abilità con la pallina. Ottimo per imparare alcune chicche. Ma se volete veramente familiarizzare con stecca, palline e tappeto verde quel che fa per voi è il Training: non sottovalutatelo, specialmente se non avete mai giocato ad una simulazione di biliardo prima d'ora. Il tutto si chiude con l'opzione Juke Box che vi permette di ascoltare placidamente gli allegri motivetti che fanno da sfondo alle vostre competizioni. Oltre allo Story Mode che segue un suo filone lineare è possibile, come detto, affrontare il Tournament Mode in cinque diversi modi: uno ad otto palle diviso in incontri da tre set, uno invece a nove palle, il One Pocket che si disputa sempre in incontri di tre set, un gioco a rotazione in cui raggiungere 120 punti e un Continuous Mode in cui raggiungere 30 punti. Le stesse sfide sono altresì disponibili nel Versus mode dove però sarà anche possibile selezionare il modulo Three Ball, Bowliards e Cut Throat e in cui sarete voi a decidere, volta per volta, i vostri oppositori. Parimenti anche il Trick Game si divide in diversi eventi, alcuni dei quali possono essere selezionati indifferentemente già dal principio anche se, a rigor di logica, sarebbe più consigliabile proseguire in ordine per evitare di trovarsi all'improvviso alle prese con giochetti troppo difficoltosi. Il Trick Game si compone di diversi giochi di abilità e può essere giocato anche con un numero limitato di palline. Queste possono trovarsi inizialmente posizionate in modi differenti da quello usuale e vi può essere richiesto di infilarle in buca con un certo ordine oppure di spedirle in una o più buche determinate e non casuali. Alcune di queste competizioni sono davvero impegnative e richiedono la padronanza di alcuni colpi precisi come ad esempio quello con cui potete far spiccare il volo alla vostra pallina con un colpo dall'alto verso il basso. Non a caso esiste l'apposito Training Mode. Ah, quasi dimenticavo, se vi siete deliziati con tutte queste opzioni sappiate che alle medesime non giova certo l'inquadratura con cui si svolgono tutti gli incontri: sul Saturn come sui 16-bit è ancora una volta quella dall'alto, così piatta che più piatta non si può...

Con la giusta tecnica è possibile far compiere alle palle traiettorie curve e piccoli balzi

COMMENTO

Non ci posso credere: qualcuno è stato così infermo di mente da editare un gioco di biliardo di questo livello per un mostro di tecnologia quale il 32-bit Sega. Per farla breve, **Side Pocket 2** non ha ragione di esistere già come gioco in se stesso, figuriamoci sul Saturn che dovrebbe spalmare allegramente poligoni in ogni sua produzione. Il presente titolo, invece, è più bidimensionale che mai, così piatto che persino il Megadrive potrebbe fare meglio. L'unico aspetto che ci può far intuire che **Side Pocket 2** stia girando sul Saturn e non sul MD sono infatti le lunghe sequenze digitalizzate, peraltro neppure così eclatanti. Il resto infatti è veramente insulso a partire dalla mera realizzazione tecnica per terminare con una giocabilità alquanto frustrante. Niente da fare, davvero non ci siamo.

CASA PRODUTTRICE
DATA EAST

GENERE
BILIARDO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 56
▼ Con un 32-bit una grafica così piatta, scarna e così monotona è davvero un affronto
▲ Si salvano unicamente le discrete sequenze animate

SONORO 62
▲ Di colonne sonore ce ne sono davvero un sacco...
▼ ...peccato che siano tutte di pessima qualità, per non parlare poi degli effetti

GIOCABILITÀ 65
▲ È un gioco di biliardo, non necessita molto studio...
▼ ...ma qui il tutto si riduce davvero a pigiare un singolo pulsante senza ragionare troppo

LONGEVITÀ 69
▲ Ci sono un buon numero di competizioni e avversari
▼ L'estrema schematicità di gioco potrebbe ben presto farvi passare la passione per il biliardo

GLOBALE 63
Speriamo si tratti solo di un errore di percorso, perché di certo **Side Pocket 2** non contribuisce alla buona immagine del Saturn

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER IL CD

SUPER PARODIUS

DELUXE PACK

Cosa mai potranno fare un simpatico pinguino blu, un tenero polipetto rosa, un'astronavina con mani e piedi e un caccia stellare tutti affiatati come una squadra vincente? Semplice, fanno **Parodius**, il mitico sparatutto della Konami apparso in sala giochi una cifra di anni fa (sì, proprio il gioco della ballerina scosciata...). E cosa ci fanno invece i tizi sopracitati insieme a un maiale con le ali e l'aureola, a un enorme pesce, a una coniglietta di Playboy e a un omino a bordo di un origami? Semplice, fanno **Super Parodius Again,** il seguito del mitico **Parodius** uscito una cifra di mesi fa per Super Nintendo (sì, proprio quello della ballerina scosciata...). E cosa fanno invece **Parodius** e **Super Parodius Again** assieme? Semplice, fanno **Parodius Deluxe Pack**, il grande sparatutto Konami disponibile attualmente su Saturn (sì, proprio il gioco delle due ballerine scosciate...).

Come al solito alla Konami soffrono di egocentrismo acuto...

Dovreste vedere cosa fa questa tipa per distrarvi...

Cavalcare un missile è sempre stato il sogno della mia vita...

LA KONAMI HA SCOPERTO CHE DUE SONO MEGLIO DI UNO

Nella versione Saturn di **Parodius Deluxe Pack** sono stati inseriti sia il primo intramontabile **Parodius** che il secondo e più recente **Super Parodius Again**. Le differenze naturalmente sono piuttosto marcate: il primo **Parodius** infatti è la perfetta e identica riproduzione del gioco da sala, mentre la seconda è la versione ampliata, corretta e ovviamente potenziata di quel primo mitico gioco. **Parodius** è giocabile dunque, come avveniva in sala, da un unico giocatore umano, mentre **Super Parodius Again** può essere giocato da due persone simultaneamente, nella stessa area di gioco. Il primo **Parodius** vi permette di scegliere il protagonista da un set composto da quattro personaggi principali: Pentaro, il pinguino del pengo, Twin Bee, Mister Parodius e Vic Viper, naturalmente ognuno con le proprie peculiarità. **Super Parodius Again** amplia questo set di base inserendo quattro nuovi personaggi: Koitsu, il porcellino Michael, il pesce Mambo e la succinta Hikaru. **Super Parodius Again** permette inoltre a entrambe i giocatori di fruire simultaneamente dello stesso sprite. In questo caso il polipo rosa ribattezzato Takosuke sarà accompagnato dalla fidanzatina gialla di nome Verial, il Vic Viper da una seconda navicella di color rosso, Twin Bee da Win Bee, Pentaro dalla sorella Ohana Chan, Hikaru dalla sua altrettanto succinta collega Akane, Mambo da Samba (non ho parole...) Michael dal grigiastro Gabriel (continuo a non avere parole...) e Koitsu dal rosso Oitsu. Naturalmente ogni sprite identico sarà dotato delle medesime peculiarità e dei medesimi tipi di armamento.

MISTER PARODIUS (TAKO)

E' un piccolo polipo di color rosa che assomiglia in modo incredibile al simbolo della famiglia Mendo (ricordate **Lamù**?). Il piccolo ottupede è in grado di disporre di due tipi di missili, uno che cade verso il basso e l'altro che se ne va verso l'alto. Il suo Tail gun gli permette di colpire gli avversari che gli arrivano davanti e quei fetentoni che lo attaccano alle spalle. Possiede un Ripple Laser che in pratica è una serie di tre anelli energetici concentrici che aumentano di raggio man mano che vengono emessi dalle labbra del polipetto. Tramite l'icona Option Mister Parodius può trascinarsi dietro sino a quattro piccoli polipetti rosa in grado di aumentare la sua potenza di fuoco. Il suo scudo è una sorta di pentolone verde.

VIC VIPER

E' la navicella per antonomasia, il mezzo più comune si possa trovare in uno sparatutto. Ma qui siamo in **Parodius** e non a caso la navicella in questione è stata corredata da un sacco di beotate varie. Si inizia coi missili: questi vengono sganciati solo verso il basso e appena giungono al suolo tirano fuori un paio di gambette con tanto di scarpine ed iniziano a correre verso i bersagli che si trovano sulla loro linea sino ad andarli a colpire disintegrandoli (e disintegrandosi...). La navicella può disporre inoltre di un doppio sparo nel cui caso, oltre al solito colpo a scansione orizzontale, sarà aggiunto un secondo colpo inclinato di 45° verso l'alto. Il laser invece è di tipo lineare a scansione orizzontale. Attraverso l'icona Option la navetta può fruire di quattro pod energetici, mentre la sua barriera è in pratica un doppio scudo energetico che protegge un'area piuttosto ampia.

TWIN BEE

Ecco qua il protagonista di tante e altrettanto indimenticabili avventure targate Konami. La mitica navetta dotata di gambe e braccia può disporre di due grossi guantoni da pugile da lanciare in avanti così da coprire un raggio decisamente vasto, disintegrando qualsiasi cosa ne venga a contatto. Una volta raggiunto il loro punto di massima distanza i due guantoni ritornano automaticamente alla base. Il suo Tail Gun gli permette di colpire simultaneamente gli avversari che si trovano nella porzione di schermo retrostante e antistante esso purché in linea retta. Il suo laser è in pratica uno sparo energetico che si compone di tre diversi proiettili: uno centrale, uno inclinato di 45° verso il basso e uno di 45° verso l'alto. Twin Bee può portarsi appresso un massimo di tre piccoli pod e la sua barriera è di forma circolare e lo protegge in ogni direzione e da qualsiasi attacco.

PENTARO

E' un piccolo pinguino azzurro che assume espressioni davvero buffe. Il mitico protagonista del gioco del **Pengo** lancia a verso il basso dei piccoli pinguini che si mettono a correre non appena raggiunto il suolo. Possiede un doppio sparo che gli permette di colpire anche gli avversari che si trovano più in alto rispetto al proprio asse. Il suo laser si compone di piccole bombe a raffica di tipo autodeflagrante: la loro esplosione copre un'area abbastanza vasta. Pentaro può farsi aiutare da tre piccoli pinguini rosa e la sua barriera è una grossa bolla di sapone che, a discapito del materiale con cui sembra essere fatta, è forse il tipo di barriera più efficace.

HIKARU

Questa sì che non è male... Hikaru è una Playmate ovvero una coniglietta spogliarellista della famigerata Playboy. Il suo vestito (anche se sarebbe meglio dire svestito...) lascia già trapelare le sue intenzioni: non a caso vola a bordo di un missile... Da buona coniglietta il suo laser è composto da una raffica di carote veloce e potente, ma so benissimo che non è certo per questa peculiarità che molti di voi la sceglieranno come protagonista. A letto i bambini...

MAMBOO

E' un pesciolone enorme (aridaje...) di colore azzurro che possiede tante piccole e interessantissime peculiarità. Innanzitutto ha due tipi di laser: in ognuno dei due casi gli si affiancano altri due piccoli pesci, uno sotto, l'altro sopra. Il primo tipo di laser è un fascio energetico sottilissimo, ma regolabile in angolazione, il secondo invece copre un'area più vasta, ed è più potente in quanto a danno arrecato, ma la sua posizione è fissa. L'icona Option ci permette invece di fruire di altri due piccoli pesci che a differenza dei precedenti emettono un terzo tipo di laser, ma questa volta a ricerca automatica del bersaglio. La sua barriera si compone di otto piccole stelle marine che gli fanno da scudo in ognuna delle otto direzioni.

MICHAEL

Ma beccatevi un po' questo: è un maiale vero e proprio, ma dotato di un paio di ali sulla schiena, un'aureola sulla testa e un cerotto sul... er... Vabbé, guardate il disegno e capirete... I suoi missili si direzionano verso l'alto e vanno a colpire automaticamente il bersaglio. Il suo Round Shot è un tipo di sparo che emette un diverso missile in ognuna delle otto principali direzioni simultaneamente. Possiede un laser piuttosto potente e una barriera che in pratica è un fascio energetico verde che lo avvolge interamente.

KOITSU

Questo è veramente il personaggio più mitico di tutta la congrega. E' un piccolo omino stilizzato che vola a bordo di un aeroplanino di carta, usandolo come fosse una tavola da surf. Oltre alle spassosissime pose che assume il tizio in questione ci sono un sacco di buoni motivi per cuccarsi il qui presente personaggio: il suo missile è in pratica un getto continuo di tantissimi Koitsu. Se siete a livelli minimi di armamento i Koitsu cadono verso il basso sfracellandosi al suolo o sulla cocuzza dei personaggi che si trovano sulla loro perpendicolare. Se potenziate l'arma però doterete questi beoti di paracadute e vedrete una marea di Koitsu paracadutarsi al suolo e correre automaticamente verso il bersaglio sino ad eliminarlo rimanendo fermi a riprendere fiato. Troppo bella lì. Non solo: il Koitsu Wave è uno sparo multiplo, uno diretto e due inclinati a 45°, verso il basso e verso l'alto. Potenziata, questa è davvero l'arma più efficace del gioco. Il suo scudo è inequivocabilmente un profil...sì, ma allora è un chiodo ,fisso...

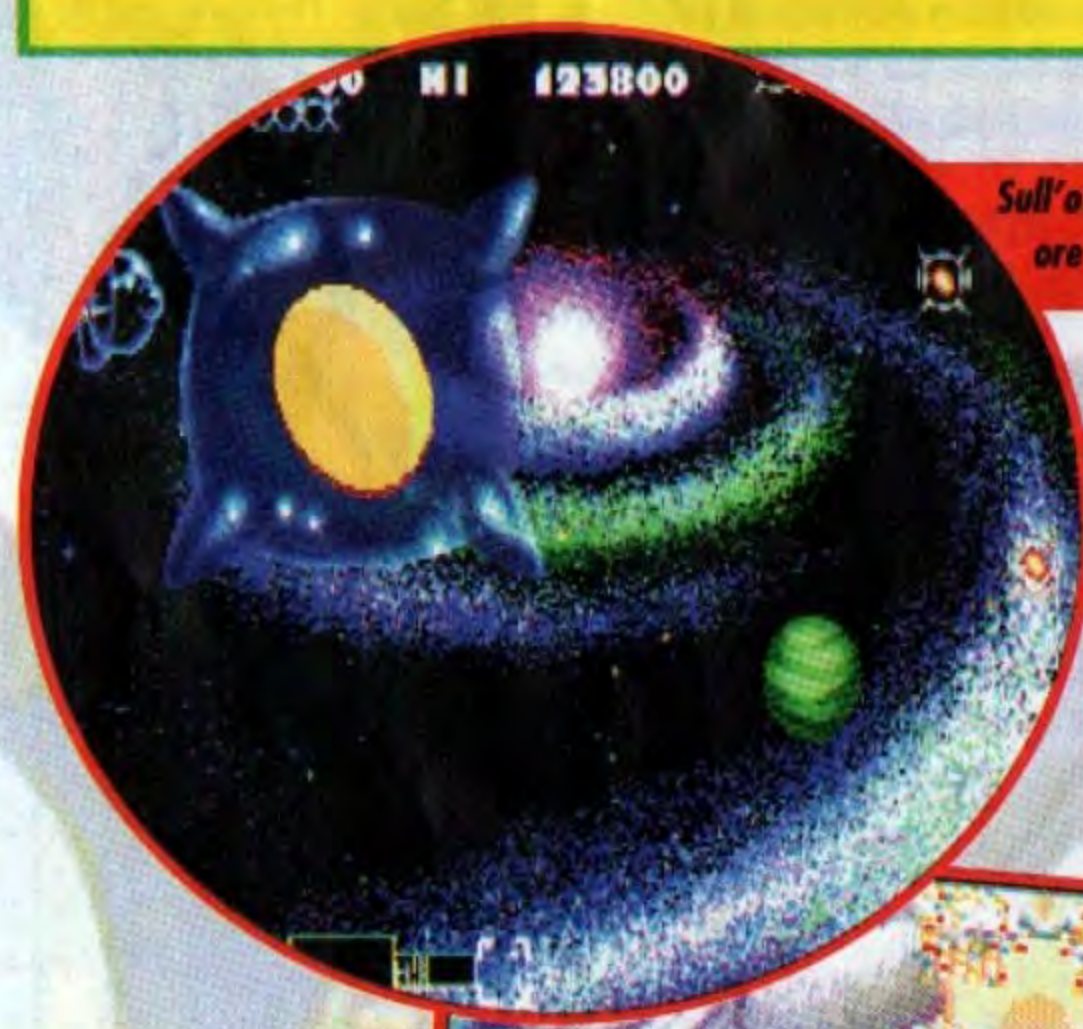
A CHE LIVELLO SIAMO ARRIVATI...

Una volta scelto l'episodio da affrontare vi troverete innanzi allo schermo delle opzioni dove potrete selezionare diversi parametri. Potrete scegliere di affrontare un livello di difficoltà che va dal semplicissimo all'impossibile, passando per otto livelli differenti, oppure lo stock di vite da portarvi appresso, da nessuna a ben nove vite ogni volta (sappiate comunque che il numero dei continue è illimitato). Nella versione Saturn di **Parodius Deluxe Pack** è stata inclusa anche un'opzione per passare dallo schermo pieno (Full Screen) alla finestra (Arcade Screen) che in pratica taglia le due parti laterali dello schermo rendendo l'area di gioco più simile alla versione da sala. Potrete inoltre selezionare il tipo di comando: manuale, automatico, semiautomatico. Nel primo caso sarete voi a dover sparare, a decidere quale tipo di armamento usare e a sparare l'armamento speciale. Nel secondo caso dovrete sparare e scegliere il tipo di armamento mentre le armi aggiuntive verranno usate automaticamente non appena ne sarete entrati in possesso. Nel terzo caso dovrete unicamente pensare a sparare poiché selezione delle armi supplementari nonché loro utilizzo, saranno effettuati automaticamente dalla macchina. Ognuna delle tre opzioni ha i propri pro e contro, quindi ponderate bene cosa fare... Il primo episodio di **Parodius** si compone di ben dieci livelli principali, mentre il secondo di otto. Di questi molti sono simili ad alcuni livelli dell'episodio precedente, ma graficamente più curati e molto più complessi. Nel primo **Parodius** svolicchieremo inizialmente sull'Isola del Pennuto Capitano per poi passare allo stage del Moulin Rouge, proprio quello della mitica ballerina scosciata. Dopo uno Stage a labirinto approderemo dunque in Giappone, all'ombra del Fujisan e dei fiori di ciliegio. Via nell'iperspazio dove affronteremo una nave a forma di Moai, ovvero delle immense statue che si trovano sull'isola di Pasqua. Dopo aver passato un livello a forma di flipper eccoci giungere allo stage in cui fanno la loro comparsa per la prima volta nella storia di **Parodius** le succinte coniglietta di Playboy. Sgominatele (sigh...) e vi ritroverete a nuotare sott'acqua per poi passare allo stage della Notte dei morti viventi, il che è tutto un programma. Sopravvivete e vi ritroverete al cospetto del beota di tutti i tempi... In **Super Parodius Again** partirete invece dal livello del mitico Circo Porto per giungere a quello del gatto Acquatico. Dopo lo stage della torta dovrete dunque affrontare le frenetiche curve dello stage delle strade in costruzione per passare nello spazio più profondo. Ancora una volta capatina in Giappone e sarete pronti a ripresentarvi al cospetto della mitica ballerina scosciata, riveduta, corretta e... Ehm... Cercate di venir via dal suo incontro con una buona scorta di vite e di armi perché vi aspetta lo scontro con la megafortezza dei Moai e se avrete la disgrazia di dover continuare proprio in questo stage, potreste essere sbattuti ben tre schermi indietro. Occhio a cosa combinate con la ballerina scosciata dunque...

Questo è uno di quei punti in cui vi inchioderete per ore e ore...

Giustamente dopo la caduta massi e la caduta cervi eccoci giunti alla caduta punti esclamativi...

I personaggi con il moccolone al naso sono quanto di più giapponese possa esistere in un videogioco. O forse no?

Non ci crederete ma alcune delle nostre segretarie sono anche meglio...

Sull'ottima barriera di Koitsu potremmo discutere ore ed ore...

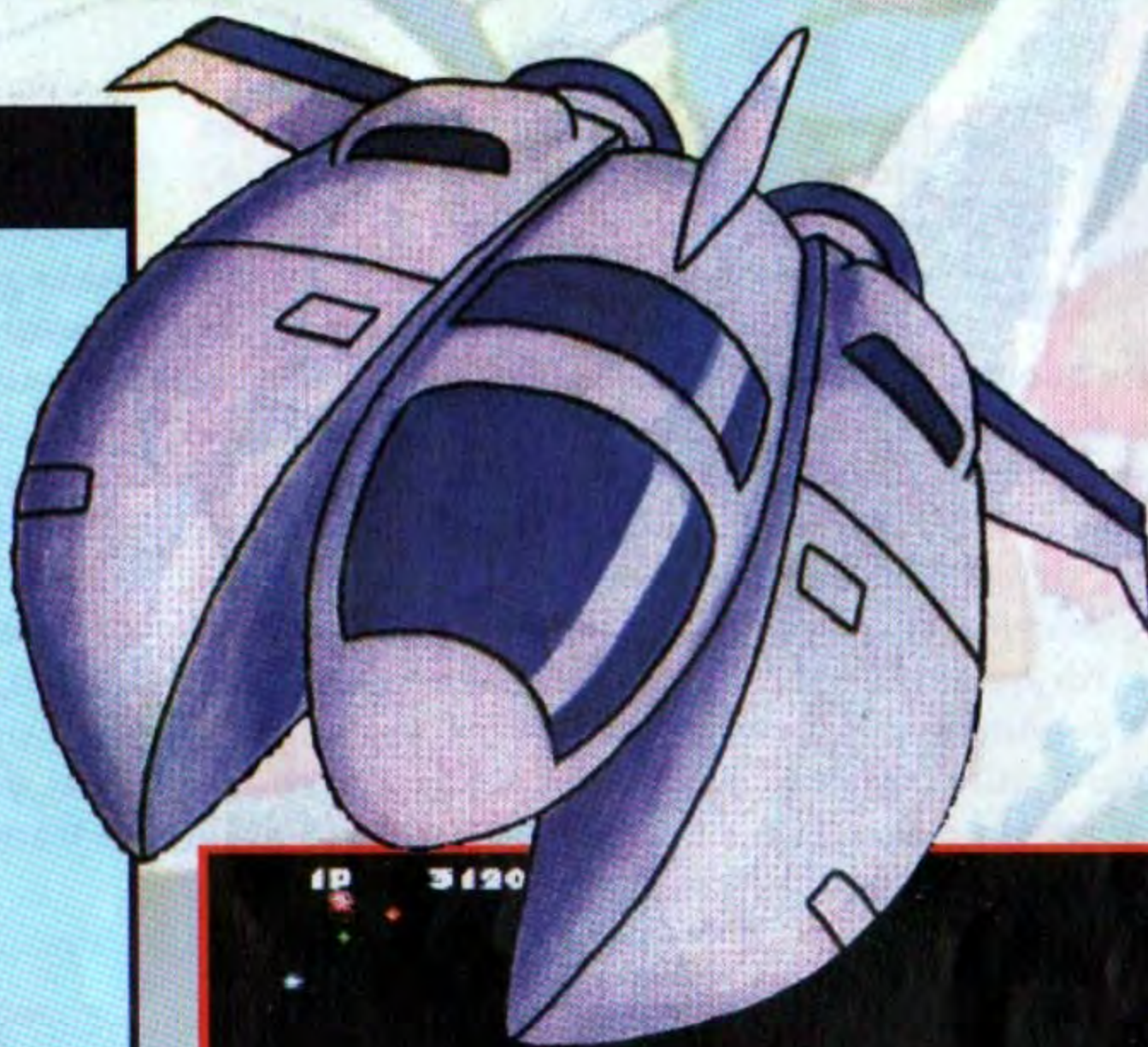
Quando siete in questo punto cercate di non emozionarvi o potreste rimanere qui per ore, anche se forse è proprio quello che

COMMENTO

Parodius è uno degli sparatutto che ho maggiormente apprezzato su qualsiasi formato e questo non perché mi piaccia sparare all'impazzata, ma per il divertimento che questo come nessun altro gioco del genere sa dare. Le trovate che i mitici programmatori della Konami hanno inserito nell'ambito del loro sparatutto che già era demente di suo, sono una vera e propria delizia, qualcosa che vi strapperà un sacco di risate in più di un'occasione. Ma dico, basta guardare il set di personaggi per rendersi conto dei contenuti del gioco. E' chiaro che se vi interessa solo blastare come degli scavezzapad non può fregarvene meno dell'ilarità, dato che non è certo un requisito essenziale per uno sparatutto. Ma in **Super Parodius** nessun elemento essenziale viene meno. Volete blastare? Ci sono punti in cui vi ritroverete quantità impensabili di nemici pronti a polverizzarvi. Volete giocare in due simultaneamente? Detto fatto. Volete un sacco di livelli? Qui fra primo e secondo episodio ce ne sono circa una ventina. Purtroppo però ci sono anche i soliti, inopportuni, rompiscatole, continue infiniti e se fanno coppia con un set di ben nove vite ed un livello di difficoltà basso allora le meraviglie di **Parodius** verranno meno nel giro di mezza giornata.

Cesar

Ridiiiii Pagliaccioooooo...

E anche oggi Bio Massa è passato dalla reda...

Scusi, ma lei è il passero solitario di Leopardi?

COMMENTO

Sono d'accordo sul fatto che o accettate la demenzialità giapponese o **Super Parodius** potrebbe anche starvi sulla scatole, ma quando si ha uno sparatutto di questo livello è davvero difficile storcere il naso. Tutto il gioco è intriso di gag esilaranti, situazioni rocambolesche, personaggi incredibili e chi più ne ha più ne metta. Il fatto che poi in questo **Deluxe Pack** sia compresa anche la prima mitica parte di **Parodius** è semplicemente geniale. Tecnicamente il gioco è stato realizzato piuttosto bene, anche se in alcuni casi, come nello stage dell'imbarcazione a forma di gatto in **Super Parodius Again**, sono presenti i soliti e ben conosciuti rallentamenti. Provate voi ad animare uno sprite grosso come due terzi dello schermo! Buona anche l'idea delle due diverse finestre di gioco così come il modulo a due giocatori simultaneamente. Le musiche sono quanto mai ipnotiche e la giocabilità è grande anche se non è raro trovare punti in cui impiantarsi per non poco tempo. Se volete gustarvelo fino in fondo datemi retta: cercate di giocarlo almeno al livello Normal e lasciate perdere, almeno per una volta nella vostra vita, quegli assurdi continue infiniti. Sono la rovina dei videogiochi domestici!

Paolo

CASA PRODUTTRICE
KONAMI

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 89
▲ Sprite piccoli, ma ben disegnati e ben animati
▼ In alcuni casi i rallentamenti danno davvero fastidio

SONORO 91
▲ I classici e mitici motivetti di **Parodius** rimasterizzati in modo splendido. Buoni anche gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 90
▲ Frenetico e divertentissimo soprattutto se giocato in due simultaneamente
▼ Ci sono alcuni punti in cui vi inchioderete ripetutamente

LONGEVITÀ 85
▼ E sempre la solita storia: coi continue infiniti e un set di vite che può arrivare a nove, **Parodius** se ne va allegramente nel giro di un pomeriggio

GLOBALE 89
E' la miglior conversione di **Parodius** per console e contiene pure il primo mitico episodio di **Parodius**: peccato per i soliti continue infiniti...

FEVER PITCH

Il genere di giochi che vanta la media più bassa in fatto di originalità è, senza la minima ombra di dubbio, quello delle simulazioni calcistiche. Se si tralasciano inquadrature varie, cura e qualità, è possibile asserire che i giochi di calcio siano tutti uguali! So anch'io che è impossibile presentare variazioni sul tema senza stravolgere lo spirito dello sport più amato da noi italiani, eppure un certo margine di originalità è possibile, e a dimostrarcelo è questo scoppiettante **Fever Pitch**. Per quel che riguarda l'essenza del calcio, vale a dire ventidue giocatori, due porte e un pallone, nulla è stato intaccato. Nemmeno nel tipo di visuale adottato è possibile trovare un elemento in grado di suffragare l'iniziale affermazione, visto che si tratta della stessa inquadratura utilizzata da **FIFA Soccer**. Senza andare oltre in quest'analisi da quattro soldi, è sicuramente più utile elencare i fattori che rendono per certi versi originale questo nuovo titolo.

In primo luogo c'è il connubio velocità di gioco e immediatezza della giocabilità, solitamente legati da una relazione inversa. Infatti, nonostante la folle rapidità con la quale gli omini si muovono sul campo, non c'è affatto bisogno di passare ore e ore di allenamento al fine di impadronirsi al meglio del controllo della palla, dal momento che questa rimane fedelmente attaccata ai piedi del calciatore che ne è in possesso. In secondo luogo c'è il sistema di controllo, completo e molto efficace. In realtà permette di fare le solite cose, come tirare, fare scivolate e colpire di testa, ma il modo in cui si traducono sullo schermo è molto gratificante: i cross e i lanci non sono dei semplici surrogati di tiri, ma delle morbide e gradevoli traiettorie paraboliche. In terzo ed ultimo luogo ci sono gli otto star player, ovvero giocatori che compiono azioni supplementari e particolarmente efficaci. Forse è proprio quest'ultimo elemento a dare quella pennellata di varietà che altrimenti il gioco non avrebbe. E' il primo gioco in cui le diverse caratteristiche dei giocatori si vedono concretamente sul campo e non rimangono nelle schede del pre-partita sotto forma di insignificanti numerini. Ma questo non è ancora tutto, perché un'altra peculiarità che personalizza il gioco consiste nella possibilità di disputare partite arbitrate da un direttore di gara piuttosto permissivo (o cieco come una talpa, se volete). La conseguenza più diretta è ovviamente un tasso di violenza nei contrasti eccessivamente alta, che tuttavia verrà sicuramente apprezzata dagli amanti di un gioco maschio e da coloro che prediligono un calcio senza interruzioni. Si badi comunque a non esagerare, perché può accadere che ad assistere a un calcione sulle caviglie di un avversario si trovi nelle vicinanze, per puro caso, l'uomo con il fischietto. Questa resta comunque una possibilità, quindi gli amanti del gioco tecnico che avversano gli eccessi del contatto fisico possono pure stare tranquilli.

Rivedere un gol al replay fa sempre godere chi lo ha fatto e soffrire chi lo ha subito...

Quando la palla è tra i piedi di un star player, tutto è più facile

Se quelle reti si gonfiassero, sarebbe il massimo...

UN CONTROLLO DI SISTEMA

Fever Pitch può essere giocato sia usando tre tasti fuoco del joypad, sia tutti e sei (ovviamente per quelli che ne hanno tanti). Con la combinazione dei tasti fuoco e della croce direzionale è possibile far effettuare ai giocatori lob, cross, tiri tesi o ad effetto e passaggi rapidi e precisi, oltre ai soliti colpi di testa, in tuffo o in elevazione, e acrobazie varie. Quando non si è in possesso di palla, gli stessi tasti servono per fare scivolate, dare calcioni in cerca della palla o semplicemente per tirare giù gli avversari. Se il giocatore che si trova in possesso di palla è uno star player, con il tasto B si aziona la sua tecnica particolare.

Il portiere è spesso in posizione ottimale per prendere i tiri.

*Le animazioni degli omini sono spettacolari come in **FIFA Soccer***

IL GIOCO DEL DOLORE

La velocità di movimento degli omini e la facilità di controllo del pallone non sono solo un pregio del gioco, ma, paradossalmente, anche un difetto. Quando infatti l'avversario è in possesso di palla non è facile intercettarlo e portargli via la palla in modo pulito, tantomeno fermarlo con un intervento in scivolata, che se fallita da un difensore spalanca all'attaccante la complanare verso la porta. Quindi, se non si vuole provare il dolore di un gol subito, bisogna agire con modi meno puliti, ma sicuramente più efficaci. Come dire: piuttosto di farmi incoprettare, ti dò tante mazz't!

Le palle alte sono sempre le più difficili da conquistare...

Un giocatore è caduto... forse perché l'ho spinto!

IL CAMPIONATO CHE NON C'E'

Che si trattasse di un gioco molto arcade era facile capirlo. Ma la prova decisiva ci viene fornita dalla natura dell'unico torneo che si fa carico della longevità della cartuccia. In breve, si tratta di una serie sequenziale di incontri: se si vince si ottiene una password, uno star player supplementare (inizialmente solo difensori e centrocampisti) e il diritto a giocare con una squadra di rango superiore; se si perde, si va tutti a casa. Per quelli che pensano di finire il gioco troppo in fretta per divertirsi abbastanza, mi sento in dovere di avvertirli del non basso livello di preparazione delle squadre (radio) comandate dal computer. Quindi, si solo un torneo, ma rispettabilissimo !

OTTO SIMPATICISSIMI CALCIATORI!

Come già spiegato nel testo, il gioco presenta otto star-player, ossia fuoriclasse dalle doti particolari. Ognuno di loro è caratterizzato da un aspetto esteriore peculiare, in modo che sia di facile riconoscimento la loro abilità. Ma si dia inizio alla sfilata...

PETER STILTON

Il primo dei giocatori super-dotati è un portiere. A differenza dei suoi colleghi di reparto, Peter possiede riflessi impressionanti e agilità felina, grazie ai quali è in grado di fermare i tiri più difficili e di respingerli più volte consecutivamente. Irrinunciabile!

MARCO RIGATONI

Al contrario di quello che potrebbe sembrare, odia la pasta e l'Italia (in particolare tutti quelli che si chiamano Fabio!). In compenso, la sua capacità di marcare stretto gli attaccanti avversari e il suo senso tattico difensivo ne fanno una pedina fondamentale per qualsiasi formazione che abbia problemi difensivi.

BARRY BARGER

La sua corporatura non dà spazio ad alcun dubbio: questo ragazzo ha sbagliato sport. A parte questo irrilevante particolare, quando Barry ricopre un ruolo in una squadra, gli attaccanti perdono parte del loro fiuto del gol. Potrebbe bastare la sua presenza a far desistere l'avversario dall'avvicinarsi alla porta... figuratevi se ha la palla tra i piedi!

PETER PARKER

Con questo elemento nel reparto di centrocampo si guadagna almeno l'80% in qualità. Al pari di sua assistenza Robbbby Baggio, Parker è dotato di un piedino miracoloso e pieno di fantasia, grazie al quale riesce sempre a mettere gli attaccanti in condizioni di fare gol. In altre parole, con lui i cross e gli assist si sbagliano molto di rado.

DICKY DISCO RAMA

Parente alla lontana dell'appariscente Valderrama, il simpatico Rama (o Disco? o Dicky? Mah, questi sudamericani o hanno solo un nome, o ne hanno trecento!) è un'ala indispensabile per quelli che praticano un gioco sulle fasce. La sua velocità, il suo ottimo controllo di palla e la sua capacità di saltare le scivolate degli avversari lo rendono un pezzo molto pregiato in fatto di dribbling e possesso di palla.

ERNIE CONTAINER

Il primo dei due attaccanti, che mamma-natura ha voluto fornire di doti particolari, è un giocatore molto tecnico e, forse, non troppo veloce. Il suo punto di forza risiede nella sua capacità di accarezzare la palla con i piedi, riuscendo ad imprimergli effetti inverosimili.

EMO BIKOMOZO

E' l'esatto contrario di Ernie, ovvero la sua parte complementare. Predilige il gioco in velocità e soprattutto di potenza. Ogni suo tiro in porta è un'autentica bomba, quindi non bisogna sorprendersi nel vedere la palla da lui calciata prendere fuoco e bruciare i guanti del portiere!

JERGEN GDIVERMAN

La sua pelata, rigorosamente senza riporto, ricorda fin troppo quella del mitico Letchkov. Dal suo nome appare chiaro in quale qualità il giocatore eccelle, ovvero quella dei tuffi. Proprio come il simpatico Oliveira, anche il nostro Jergen sa ingannare gli arbitri e farsi concedere dei rigori inesistenti. Ma, proprio come Oliveira, prima o poi verrà sgamato!

EPLAY

ASIA
1ST Round
KUWAIT
©1995 U.S.GOLD LTD.
CENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD.

COMMENTO

Dopo cinque minuti di gioco e tre di trance completa, non sono riuscito a trattenere le lacrime: finalmente qualcuno aveva avuto il coraggio di fare un gioco frenetico come il mio amato **Kick Off**. La poesia è comunque durata meno di una frazione di secondo, visto che tutti in redazione hanno cominciato a canzonarmi. Personalmente l'ho trovato di-vi-no. A cominciare dalla grafica, bella, pulita ed adeguata, tutto è stato realizzato con un'ottima cura. Il sistema di controllo, con tutti quegli interventi, è uno strumento talmente completo e versatile da far sviluppare manovre e schemi di gioco in base alla propria propensione di gioco. La presenza degli star-player è l'autentico tocco di classe, la ciliegina sulla torta, il cacio sui maccheroni, i cavoli a merend...(forse quest'ultima non c'entra!). Insomma è quella pennellata di originalità a cui facevo riferimento all'inizio della recensione. Nel globale si tratta di un gioco imperdibile per tutti gli amanti del genere, nonostante le possibili riserve che si possono avere sul tipo di torneo... Ma poi tutto il gioco è molto arcade, quindi perché lagnarsene?

Log

COMMENTO

Purtroppo non riesco proprio a condividere tutto l'entusiasmo di Log. Tanto per cominciare il gioco non è un po' arcade, ma è fin troppo arcade e con questo spero di aver reso l'idea. Ad ogni modo vorrei evidenziare i due più grossi problemi che affliggono il gioco: il primo è l'eccessiva velocità di gioco che, unita al facile controllo di palla, fanno di ogni partita una serie interminabile di contropiedi, privi di ogni organizzazione di gioco o la benché minima manovra. Il secondo problema, strettamente legato al primo, è l'eccessiva difficoltà che si riscontra nel cercar di fermare un attacco avversario con interventi puliti. L'opzione di "gioco violento" diventa allora una necessità più che una possibilità. Tuttavia bisogna anche dare atto ai programmatori di una buona dose di originalità del gioco, che nel complesso non è poi così male. Come al solito, leggete i due commenti e fatene una media, perché la verità sta nel mezzo!

Simon

CASA PRODUTTRICE
US GOLD

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 85
▲ Animazioni "alla **FIFA**", con star player immediatamente riconoscibili

SONORO 50
▼ A parte alcuni effetti sonori buoni, il resto è da dimenticare

GIOCABILITÀ 92
▲ Estremamente immediato. Un ottimo pacchetto d'azione garantisce varietà e divertimento

LONGEVITÀ 87
▲ Il torneo è piuttosto impegnativo, fin dalle prime squadre
▼ Qualche torneo in più non avrebbe guastato

GLOBALE 81
Un gioco divertente e appassionante, che dà il meglio di sé nel modo a due giocatori. Sicuramente meglio di **Fifa Soccer**, il che è tutto dire!

Esiste un detto secondo il quale "la tata la sa lunga". La baby-sitter assunta dalla Famiglia Addams, tale Debbie Jellinsky, non solo "la sa lunga", ma è capace anche di azioni spregevoli quali sequestro di minore, estorsione e pignoramento di proprietà privata, nella fattispecie la grossa proprietà degli Addams. Tutto è cominciato quando Morticia ha dato alla luce Pubert, una perfetta riproduzione in miniatura di papà Gomez, baffi inclusi. Mentre Mercoledì e Puggsley si lasciano tentare dall'idea di fare qualche brutto scherzo al nuovo membro della famiglia, la signorina Jellinsky viene assunta per badare al piccolo Addams. Essa procede quindi a sedurre lo zio Fester, lo sposa e si impadronisce della proprietà degli Addams. Ora l'espropriata famiglia conta sulla collaborazione di Fester per rimettere piede nella proprietà e dare alla signorina Jellinsky il benservito. Costei però ha pensato bene di costellare di varie bestiacce i vasti appezzamenti che circondano la villa, sicché la missione degli Addams si presenta non poco ardua.

COLPO DI FULMINE

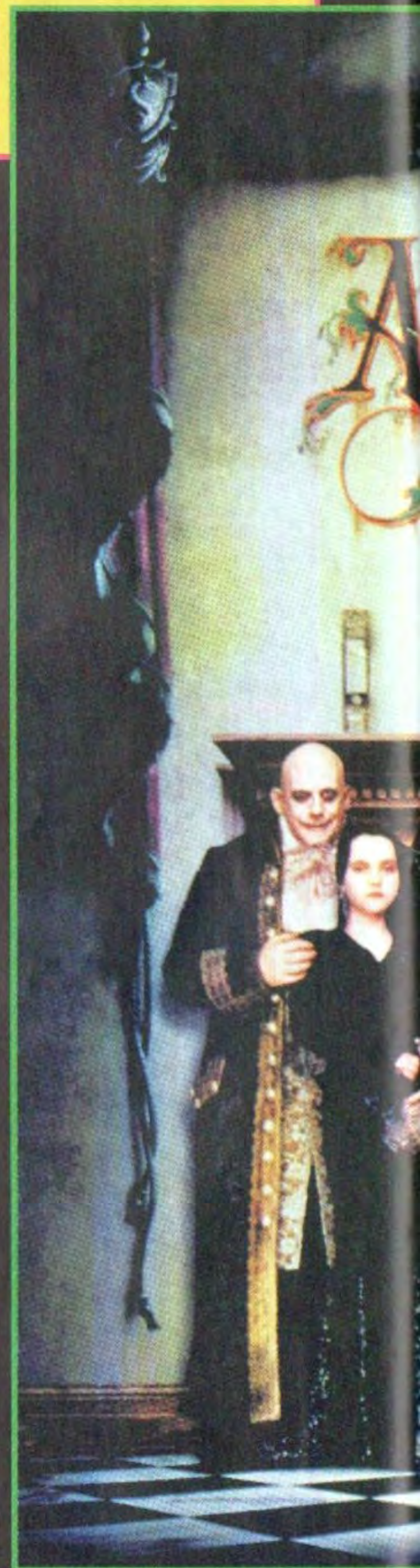
Fester ricorre al suo micidiale dito indice per affrontare le deformità organiche presenti in ogni area; esso contiene una carica inesauribile di energia fulminante che respinge o distrugge il destinatario. Purtroppo, man mano che Fester si indebolisce attraverso gli attacchi del nemico, la gittata delle scariche diminuisce. E se riuscite a rintracciarle, potete usare anche altre armi quali pietruzze e semi vegetali, le cui scorte vanno però sostituite di frequente.

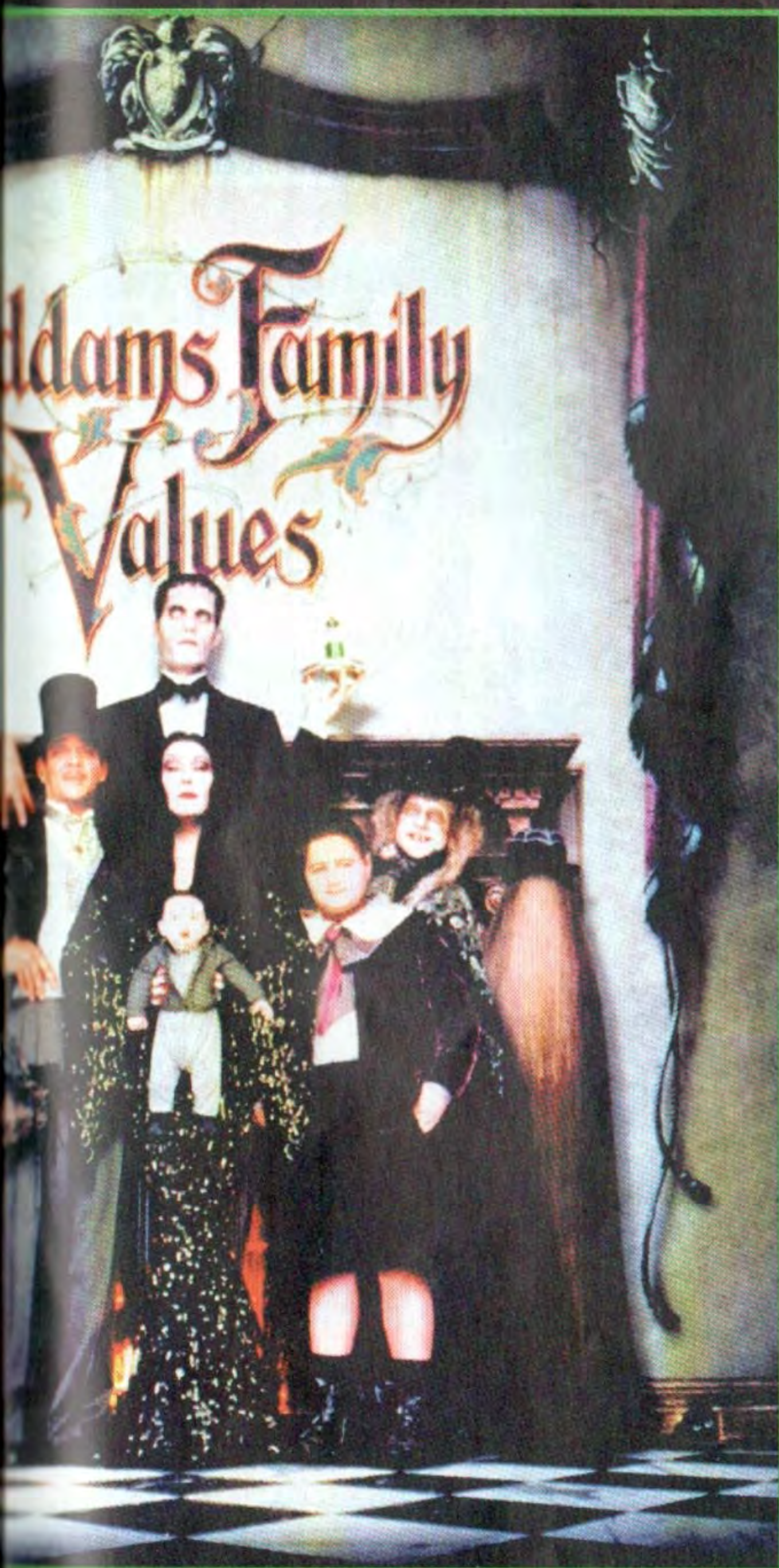
OGGETTIVAMENTE ORRIBILE

Una grossa parte di **Addams Family Values** è imperniata sulla ricerca dell'oggetto giusto per risolvere un determinato problema. I personaggi inclusi nel gioco chiedono aiuto, come il Phweep che vi implora di trovare la sua voce. In cambio, essi offrono oggetti di loro proprietà. Dato che l'ambiente in cui vi muovete non è esattamente normale, non dovreste mai soddisfare le richieste altrui alla leggera: dare degli oggetti alla persona (o quello che è) sbagliata potrebbe produrre effetti nefasti sulla vostra salute.

Fester si imbatte in Nonna Addams: incontri ravvicinati del peggior tipo...

TUTTO IN FAMIGLIA

Frequentare i propri famigliari è una delle direttive fondamentali del gioco. L'affascinante (er...) Morticia è prodiga di indizi e risponde anche a doni romantici. Gomez si materializza senza tanti complimenti per spedirvi nella giusta direzione, e facendo visita alla nonnina potete fare scorta dei suoi indigesti biscottini. I bambini conoscono il territorio meglio di chiunque altro, ma prima vanno trovati, e non è una cosa facile!

SOTTO SOTTO C'E'... LA SOTTERRANEA

La villa degli Addams è composta da nove differenti ambientazioni viste dall'alto e collegate le une alle altre da una varietà di gallerie, condotti... persino una ferrovia sotterranea! Qualunque sia il tipo di percorso scelto, orientando i propri passi verso nord si accede all'interno della villa... e ai più feroci scagnozzi della signorina Jellinsky.

LA CASA DEGLI ORRORI

Facciamo un po' il giro della proprietà degli Addams, volete?

• IL CORTILE
La parte della villa più facilmente accessibile, dalla quale si può accedere a molte altre aree, ma che è anche il luogo dove la famiglia è solita recarsi dopo mangiato.

• LE PALUDI
Da perlustrare per scovare i funghi magici, il cugino It e le piante che chiedono di essere sfamate tramite un cartello con la scritta "Feed Me".

• LE CAVERNE
Da queste parti è possibile trovare molti oggetti importanti.

• LA SERRA
Fonte di intrighi e cipolle, nonché residenza di una piccola ma cattivissima pianta carnivora.

• IL CIMITERO
Qui potete trovare le lapidi di alcuni componenti della Ocean e altri poveri diavoli.

• IL DESERTO
La demenzialità la fa da padrona quando incontrerete gli abitanti di questa zona, come i Phweep senza voce.

Addams Family Values

Sapete qual è il cognome del cugino It? Ma "Came From Another World", naturalmente!

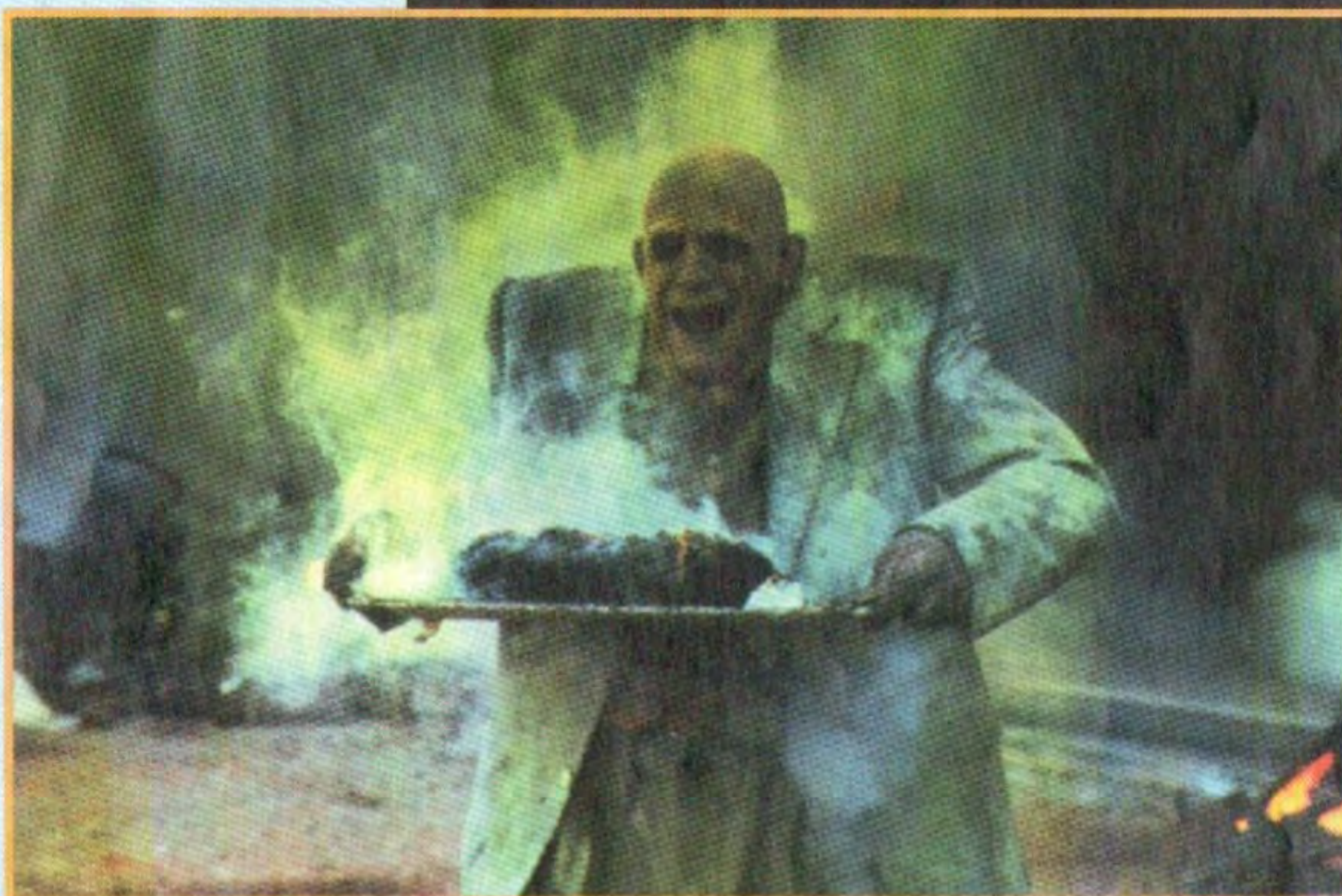
Nel mezzo del cammin di nostra vita, mi ritrovai in una selva oscura...

Benvenuti alla piccola bottega degli orrori...

COMMENTO

Addams Family Values è apprezzabile già solo per il fatto di non essere il solito platform, genere che in passato ha caratterizzato miriadi di giochi basati su un soggetto cinematografico, compreso quello ispirato al primo film sugli Addams. Inizialmente, **AFV** sembra avanzare la promessa di un'avventura alla **Soleil** con molta azione, ma la sezione enigmistica consiste nel trasportare degli oggetti attraverso un paesaggio enorme. Questa mancanza di linearità è tanto una debolezza quanto un punto di forza, dato che spesso si rimane senza un indizio circa la direzione successiva da seguire. D'altro canto, il gioco vanta una grafica accattivante, una trama ricca di belle sorprese e una buona dose di stimoli, nonché una certa originalità nei confronti del genere al quale appartiene. Se i giochi che richiedono ragionamento sono la vostra passione, **Addams Family Values** merita di essere preso in considerazione.

Fabio

Ecco Fester nel posto in cui si merita di stare: dietro le sbarre...

COMMENTO

Se potete rammentare la data in cui **Addams Family Values** è stato distribuito nelle sale cinematografiche (consiglio il metodo della regressione ipnotica), vi renderete conto che questo gioco ha poco o nulla a che vedere con la trama del film. Malgrado ciò, **AFV** è un piacevole gioco d'avventura dotato di qualche trovata originale. Meno convincenti, invece, sono alcuni dei livelli all'aperto, dato che sono, in linea di massima, scarsamente popolati e noiosi da attraversare. Il gioco, tuttavia, si risolleva quando si entra nei labirintici livelli sotterranei, dove ha luogo il grosso dell'azione: qui c'è veramente di che tenervi incollati allo schermo per settimane.

Max

Addams Family Values

CASA PRODUTTRICE: **OCEAN**

GENERE: **AVVENTURA**

DISTRIBUZIONE: **UFFICIALE**

VERSIONE: **EUROPEA**

NUMERO GIOCATORI: **1**

GRAFICA 79
▲ Una varietà di fondali ben realizzati
▼ Pessima l'animazione degli sprite

SONORO 80
▲ Commento musicale degno di Hammer
▼ Carenza di effetti acustici

GIOCABILITÀ 72
▲ Ampia libertà di movimento e quantità ben dosate di azione e rompicapo
▼ Si passa troppo tempo a fare avanti e indietro per barattare gli oggetti

LONGEVITÀ 77
▲ Impegnativo sia per la mente che per i muscoli, e con un obiettivo ben definito da raggiungere; insomma, è un gioco che dura

GLOBALE 74
Un gioco adatto a persone che amano usare il cervello e che, naturalmente, hanno un debole per gli Addams

SPECIALE! La Storia Ancestrale - VIDEOGIOCO E FASCICOLO

PC Play MAGAZINE

Numero 7
Maggio '95

FUTURA GAMES MAGAZINE

IN COLLABORAZIONE CON PC FORMAT

Terrorismo digitale

Ma è tutto vero quanto si vede in TV?

Mortal Kombat 2

La frontiera PC dei picchiaduro

SPECIALE

Mindscape

Sotto la lente l'universo Warhammer e i prossimi successi della Cryo

Heretic

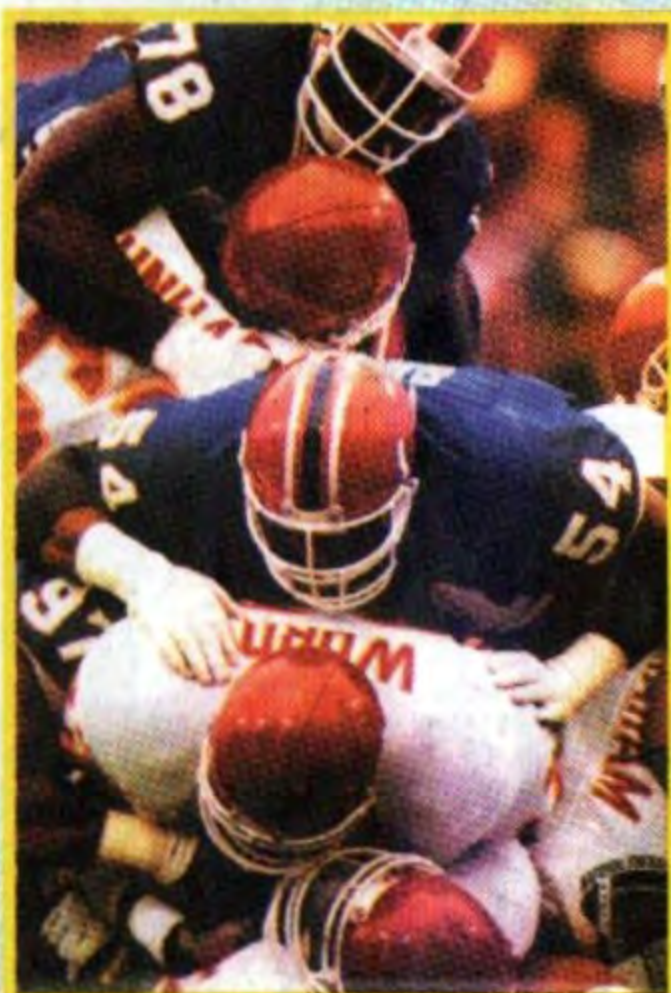
Come Doom, più di Doom

ANTEPRIME

Aliens-The Comic Book Adventure

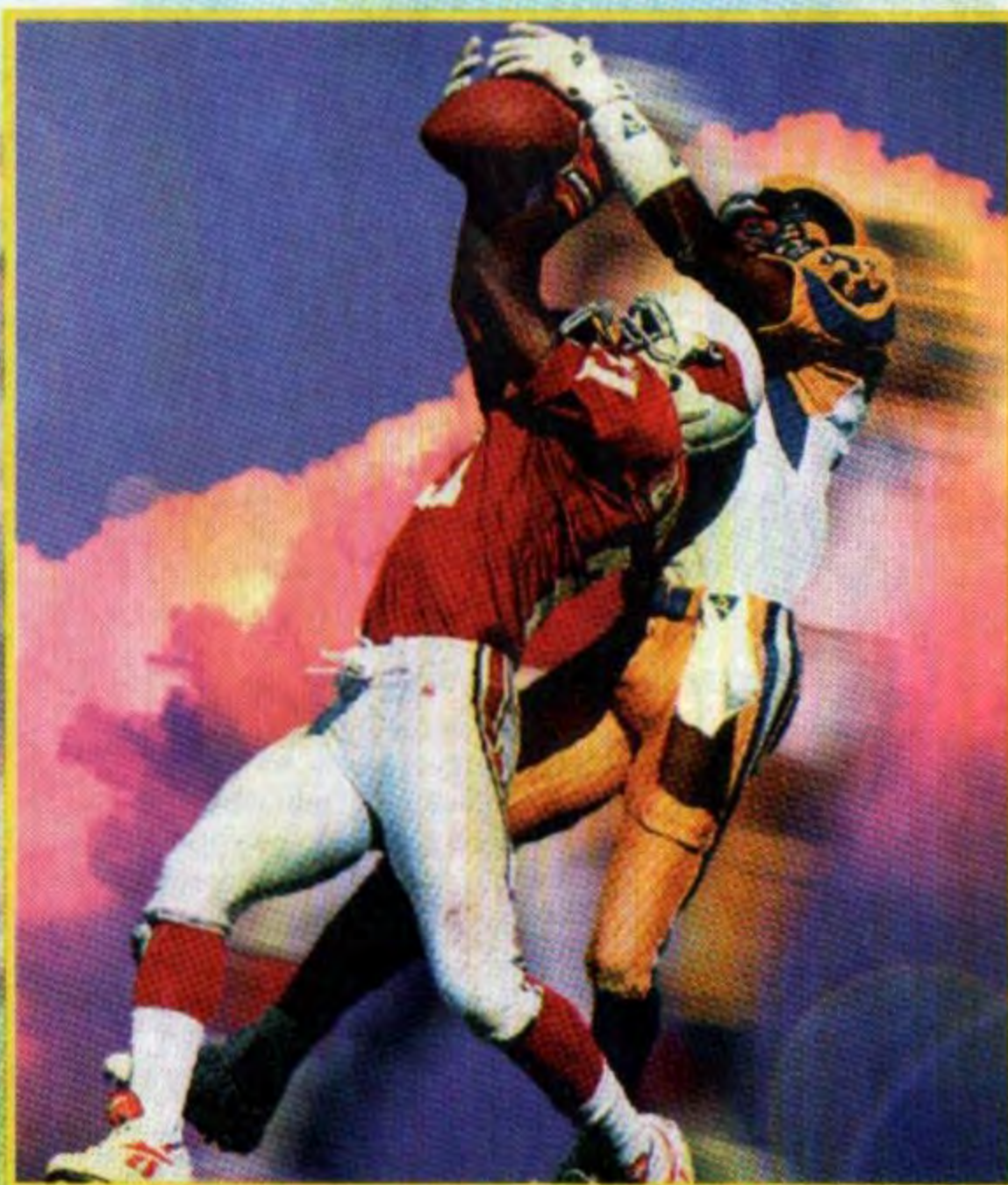
Elite: First Encounters

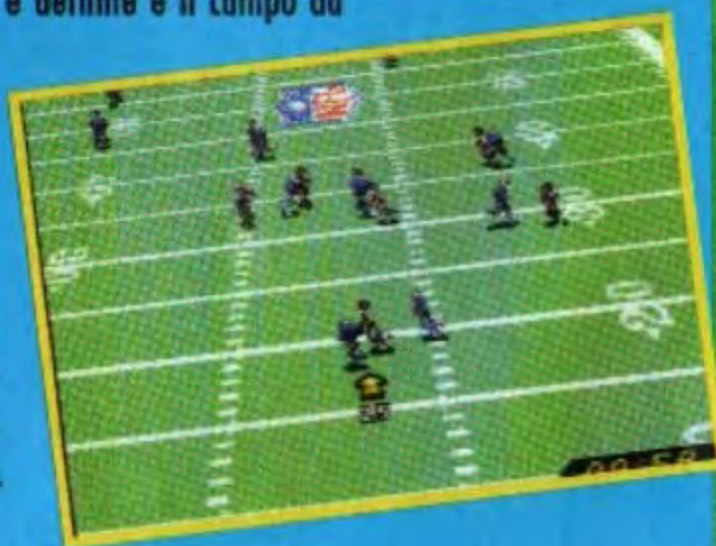
The Raven Project

In edicola con un videogioco inedito! In versione Floppy disk e CD-ROM

NFL QUARTERBACK CLUB

Visto che non ho la benché minima idea di come iniziare la recensione di **NFL Quarterback Club** per 32X, ho pensato che potrei cominciare con il raccontarvi la storia dei mitici Buffalo Bills, o parlarvi di O.J Simpson oppure spiegarvi le regole del football americano. Come? Non ve ne frega niente? Bene allora, visto il grande successo che hanno riscosso gli argomenti che ho appena proposto penso sia proprio il caso di passare direttamente alla descrizione del titolo senza continuare con ulteriori sproloqui. **NFL QB Pro** non è altro che la conversione per 32X di un titolo lanciato dalla Acclaim circa tre mesi or sono su Megadrive e recensito dal sottoscritto sul numero 13 di **Mega Console.** Come era facilmente prevedibile le caratteristiche principali del gioco sono rimaste immutate, così come non è mutata la struttura di gioco, chiaramente ispirata al **John Madden** della Electronic Arts. Alcune piccole variazioni sono riscontrabili nel settore opzioni, dato che è stata infatti eliminata la competizione tra i Quarterback. E' rimasta invece la possibilità di giocare una intera stagione completa di Playoff, una partita amichevole oppure di affrontare le fasi più importanti di alcune partite che hanno fatto (o faranno) la storia della NFL. Altro fatto interessante è l'inserimento delle nuove visuali che permettono di vedere in maniera più chiara lo svolgimento di alcune azioni e di leggere meglio (soprattutto con la visuale più larga) le coperture difensive dei cornerback e delle safety.

MI SONO PERSO QUALCOSA?

Chi ha già letto la recensione della versione per Megadrive di **NFL Quarterback Club** probabilmente noterà che manca qualcosa. Nella versione per 32X non è stata infatti inserita la Quarterback Challenge, ovvero una competizione che, in quattro diverse prove, testava la precisione, la potenza e la velocità dei vari lanciatori Non si tratta comunque di una grande perdita visto che, dopo poche partite (e dopo aver appreso alcuni trucchetti), la gara diventava sin troppo semplice e i risultati della stessa non avevano alcuna influenza sulle prestazioni in campo dei Quarterback.

LE DIFFERENZE

La prima cosa che ci si aspetta dalla versione per 32X di un gioco già uscito per Megadrive è che la realizzazione tecnica sia migliorata sensibilmente. In effetti è proprio questa la principale differenza tra le due versioni visto che la giocabilità è rimasta sostanzialmente immutata. Le capacità grafiche del 32X (migliore risoluzione e una palette dotata di più colori) sono state utilizzate e i risultati sono abbastanza evidenti. La presentazione e le varie schermate statiche sono infatti più chiare e definite e il campo da football ora risulta più convincente visto che sullo sfondo sono stati inseriti anche gli spalti gremiti di folla. La principale innovazione rimane comunque la possibilità di giocare una partita da diverse visuali; eccone una rapida descrizione:

NORMAL CAM
Questa visuale, che trae chiaramente ispirazione da **John Madden Football**, è quella che caratterizzava anche la versione per Megadrive; offre una discreta visione del campo e dei giocatori.

BLIMP CAM
Questa camera permette di vedere la partita da una visuale particolarmente distante, come se si trattasse di una telecamera aerea. Risulta abbastanza comoda per le giocate particolarmente lunghe quali punt e field goal.

SHOULDER CAM
Questa visuale è senza dubbio la più impressionante ed è quella che mette in risalto le caratteristiche tecniche del 32X. Grazie alla Shoulder Cam possiamo infatti giocare la partita vedendo i giocatori in maniera abbastanza ravvicinata. Purtroppo non è l'ideale per tutte le azioni visto che, completare un lancio lungo con questa visuale non è affatto comodo, mentre invece è abbastanza adatta per correre.

AUTO CAM
Se avete intenzione di giocare continuando a variare la visuale potete lasciare questo compito al 32X selezionando l'opzione Auto Cam. Grazie a questa opzione infatti la console, a seconda della situazione, cambierà la visuale tra le tre sopracitate.

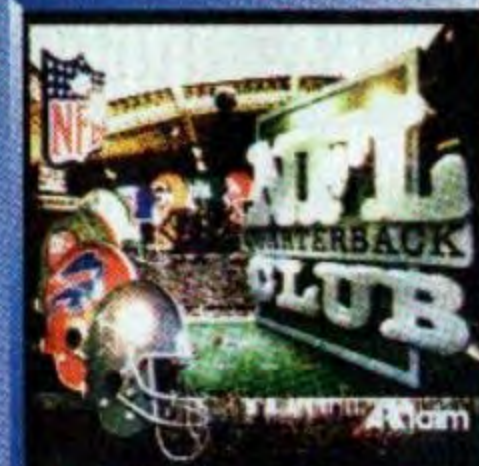
COMMENTO

L'originale per Megadrive non mi era dispiaciuto più di tanto e mi aspettavo che la versione per il 32X fosse leggermente migliore soprattutto nella realizzazione tecnica. Beh, da questo punto di vista i programmatori della Acclaim hanno svolto un lavoro più che buono soprattutto per quanto concerne l'impatto grafico. Ora infatti il campo è molto più realistico, gli sprite sono meglio definiti e animati e l'aggiunta di nuove visuali con cui giocare migliora anche la giocabilità, in quanto permette di controllare in maniera più agevole le varie situazioni di gioco. Allo stesso modo è superiore anche il sonoro grazie a un parlato digitalizzato chiaro e comprensibile. Peccato solo per la mancanza della competizione tra Quarterback che, anche se non eccezionale, risultava discretamente divertente.

Shogun

COMMENTO

Forse sono stato leggermente troppo duro nella recensione per Megadrive di questo titolo ma, alcuni difetti di impostazione untiti a una realizzazione tecnica tutt'altro che eccezionale, mi avevano veramente maldisposto nei confronti del titolo della Acclaim. Ora, in questa versione per 32X la situazione è notevolmente migliorata e ci troviamo di fronte a un gioco che, pur mantenendo alcuni difetti, si attesta su livelli più che accettabili. Tutti gli aspetti del gioco, dalla grafica al sonoro, sono ora più realistici e la possibilità di cambiare le visuali permettono di avere un maggiore controllo e di trovarsi sempre nel vivo dell'azione. Sono ugualmente presenti alcuni piccoli difetti visto che in alcuni casi completare dei lanci è leggermente troppo facile e vista anche l'eliminazione della competizione tra Quarterback, ma comunque si tratta senza ombra di dubbio di un notevole passo avanti rispetto alla versione per Megadrive. Personalmente, prima di comprarlo aspetterei di vedere il nuovo **John Madden** o il football di **Deion Sanders**, ma se siete veramente affamati di football questo è un titolo che potete tranquillamente prendere in considerazione.

End

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1/4

GRAFICA 84
▲ La grafica è sensibilmente migliorata rispetto alla versione Megadrive grazie a una maggiore quantità di animazioni, di colori su schermo e alla presenza di diverse visuali

SONORO 79
▲ Ottimo il parlato digitalizzato
▼ Un po' miseri gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 80
▲ Lo stile di gioco ricorda molto quello di **John Madden**
▼ In alcuni casi ci si può ridurre ad andare avanti solo con lanci lunghi

LONGEVITÀ 81
▲ Le possibilità di gioco sono varie e abbastanza numerose
▼ Manca la competizione tra i Quarterback

GLOBALE 79
Un notevole passo avanti rispetto alla versione Megadrive; sicuramente il miglior gioco di football americano disponibile per 32X (anche perché è l'unico...)

MEGA

Mega Man: un uomo, un mito di una intera generazione. E forse uno dei miti più longevi dei videogiochi. Chi è Sonic al suo cospetto? E Mario? Probabilmente ci saranno ben poche persone che non hanno mai sentito nominare Mega Man, o Rockman che dir si voglia, durante la loro esistenza. Il nostro eroe è in pratica un piccolo cyborg in grado di far uso dei poteri che la scienza e la tecnologia gli hanno offerto per riportare pace e giustizia in un mondo in cui l'ordine è sovvertito da cyborg malvagi al comando dello scienziato pazzo di turno. A parte il suo mitico caschetto blu, l'omino in questione è facilmente individuabile anche dal suo braccio meccanico in grado di far uso di uno speciale cannone multiruolo. Maga Man è stato per molti anni il simbolo del Nes e poco più di un anno fa ha iniziato a vivere le sue avventure anche sulle console a 16-bit che ha già deliziato con quattro dei suoi innumerevoli episodi di cui uno proprio su Megadrive pochi mesi or sono. Ora l'eroe di grandi e piccini torna a calcare la scena degli 8-bit ma questa volta in forma portatile, il che significa che d'ora in poi potreste gelosamente custodire anche voi un Mega Man nella tasca dei pantaloni.

Avere un braccio a forma di cannone è sempre molto utile quando dovete sparare a destra e a manca, ma state attenti a soffiarvi il naso col

NON DIRE GATTO SE TI PORTI DIETRO UN CANE

A scapito della metallica armatura che il nostro piccolo eroe si porta appresso, lo sprite di Mega Man è veramente atletico come non mai e si muove nei modi più disparati compiendo evoluzioni degne di Kaori dopo aver ingerito Philadelphia Light. Armato con un pesante cannone multiplo al braccio il simpatico sprite corre velocemente, scivola, salta come un grillo ed è in grado di valicare la maggior parte degli ostacoli che trova man mano lungo il suo percorso. Quando Mega Man si scontra con un boss riuscendo a sconfiggerlo è in grado di appropriarsi di uno dei poteri di questo boss e di usarlo per le successive imprese. Quando però neanche il suo fisico basta a venire a capo di certe situazioni ecco comparire l'amico fedele: R.Coil. Mettendo in pausa il gioco è infatti possibile richiamare il fedele quadrupede che aiuta Mega Man ad eseguire balzi più alti o a svolicchiare come una libellula.

Perché mai sia lo sprite di Mega Man che quello dell'animale robotico misterioso che gli sta sotto i piedi possiedono la medesima espressione beota?

COMMENTO

Mega Man è sempre stato uno dei miei giochi preferiti ed è dunque logico che rigiocarlo un'ennesima volta in un diverso formato mi abbia fatto immenso piacere. Dopo aver assistito alle magnificenze dell'omino col caschetto sulle console a 16-bit questa riconversione ad 8-bit poteva anche sembrare inutile, ma devo ammettere che **Mega Man** è stato davvero convertito in modo splendido anche sul Game Gear: gli sprite sono disegnati in modo veramente ineccepibile e animati altrettanto bene. Stesso discorso per tutti gli sprite avversari, presenti oltretutto in buon numero, e soprattutto per i magnifici boss di fine livello. I fondali sono stati curati in modo altrettanto buono, soprattutto per ciò che concerne la varietà grafica. Purtroppo il sonoro non è all'altezza della magnificenza grafica e questa è sicuramente una lacuna. Ulteriore difetto del gioco è la schematicità di alcuni attacchi da parte degli avversari, che ripetono pattern predeterminati avvantaggiandovi moltissimo non appena avrete individuato il loro metodo di attacco. Questo rende il gioco di certo non troppo longevo, ma sicuramente i fanatici dell'omino col caschetto andranno a rigiocarlo più volte anche dopo averlo completato.

Char

MAN

Odio ripetermi, ma secondo voi perché mai sia lo sprite di Mega Man che quello del totem che gli sta innanzi possiedono la medesima espressione beota?

E anche Mega Man si arrende definitivamente all'arte del mimo piemontese...

Quando una tigre vi insegue e voi vi ritrovate sull'orlo di un precipizio l'unica via di salvezza è affidarsi ancora una volta al mitico numero del mimo

I QUATTRO DELL'AVE MARIA

Ancora una volta, come in ogni singolo episodio della saga di Mega Man che si rispetti, il dottor Wiley è il maggior responsabile del caos in cui i suoi androidi sono caduti e ancora una volta tocca a voi riportare l'ordine fra le cose. Ancora una volta Wiley ha reclutato tutti gli androidi più temuti e sgangherati dell'universo nel tentativo, finora vano, di sgominare una volta per tutte l'innocente omino col caschetto. Ecco a cosa andrà incontro il nostro piccolo eroe:

STONE MAN

Questo ricorda tanto un personaggio dei Fantastici Quattro...Questo macigno è sicuramente alla portata del nostro eroe dato che possiede tipi di attacchi standard. Cerca di attaccarvi sia in aria che da terra sibilando attorno la sua base che si trova, guarda caso, in una cava di pietra.

BRIGHT MAN

E fu la luce. Nel senso che nello schermo in cui compare il tizio in questione è buio pesto che più pesto non si può, almeno sino a quando non colpite la beneamata creaturina che farà accendere la luce.

STAR MAN

Praticamente il David Bowie dei poveri. Ha seminato il caos in una stazione orbitante di cui ha preso il possesso e voi dovrete andarlo a stanare affrontandolo nel suo covo. Razzi e meteoriti costituiscono un problema da non sottovalutare.

NAPALM MAN

"Mi piace l'odore del Napalm" recitava qualcuno in **Apocalypse Now**. Vi piacerà un pochino meno confrontarvi con questo tizio. E' in pratica il nemico finale e lo si può facilmente intuire dai suoi poteri. Si fa scudo di tigri assetate di sangue e di tutte le insidie che nasconde la giungla. Vigliacco...

COMMENTO

Anche la versione Game Gear di **Mega Man** possiede pregi e difetti di tutte le altre versioni, a otto e sedici bit. E' sicuramente molto divertente, in alcuni casi persino frenetico e fa un uso incredibile della grafica. Anche qui gli sprite sono stati ricreati decisamente bene: sono simpatici come non mai e adeguatamente animati. Stesso dicasi per i fondali, colorati e vari, e per gli sprite avversari, soprattutto per i meganemici finali che mantengono invariato tutto quel carisma che già possedevano nelle precedenti versioni per gli altri formati. Niente da eccepire per ciò che concerne la giocabilità, anche se molti nemici seguono schemi d'attacco semplici e facilmente prevedibili: una volta affrontati saprete già subito come sgominarli la volta successiva dato che eseguiranno sempre le identiche mosse e contromosse. Questo non gioca certo a favore della longevità: non vi sarà difficile, sin dalla prima partita, giungere al terzo boss di fine livello e se siete degli smanettatori provetti **Mega Man** potrebbe andarsene via nel giro di pochi pomeriggi. Se siete accaniti sostenitori di **Mega Man** questo potrebbe anche interessarvi poco dato che di certo riesumerete a lungo il suo mito, ma tutti gli altri farebbero bene a prendere seriamente in considerazione anche questo fattore.

Simon

CASA PRODUTTRICE
CAPCOM

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 85

▲ Sprite disegnati e animati veramente bene. Fondali dettagliati e decisamente vari con un buon numero di sprite avversari

SONORO 46

▼ L'aspetto sicuramente meno entusiasmante del gioco: effetti sonori davvero scarni

GIOCABILITÀ 80

▲ **Mega Man** è sempre **Mega Man**: divertentissimo e giocabile sin dalla prima partita
▼ Non è raro trovarsi di fronte ai soliti e ripetitivi schemi d'attacco da parte degli avversari

LONGEVITÀ 78

▲ Potreste trovarvi favoriti dal fatto che gli attacchi avversari siano a volte prevedibili
▼ Proprio per questo non vi ci vorrà tantissimo per giungere alla conclusione

GLOBALE 80

Una conversione decisamente buona che riprende tutti i tratti salienti e i migliori aspetti della serie. Peccato sia poco longevo...

Q+A

Ué, raga... È da una caterva di tempo che non ci sentivamo, eh? Saranno trenta giorni o giù di lì... Allora? Come stai, Egidio? Soffri ancora di mal di palpebre? Hai provato con il Triconyx Forte? Ah, sei allergico... Eh, beh, allora... E tu Onofrio, quel compito in classe di papirologia comparata poi come ti è an... GAETANO! Ma sei proprio tu! Pensavo fossi partito per la Guinea Bissau... Già tornato? Gesù, come passa il tempo... Bella lì, oh, mi fanno strano cenni dalla regia... Cosa? Ah, mi dicono che dobbiamo cominciare... Eh, cosa ci volete fare... Ricordo per i nuovi abbonati che Q & A sta per Question and Answer, Domanda e Risposta. Detto in altri termini, siete capitati nello spazio in cui rispondiamo a tutte le vostre domandille inerenti i videogiochilli... Si parte!

Matteo Bittanti

Salve spettabile reda di **Mega Console,** siamo di nuovo noi, i "Cereal Killer" del numero 5. Vogliamo innanzitutto sapere come diavolo si deve fare per ricevere il numero 11 della vostra rivista giacché lo abbiamo ignobilmente perso... Ed ora un po' di domandine...

1) Quali sono i cheat mode per scegliere Michael Jordan o Larry Bird in **NBA Jam TE?**
2) Esiste per il 16-bit Sega un gioco come **Hero Quest** per Amiga?
3) Quando uscirà un bello speciale sugli RPG?
4) Perché avete ridotto il numero delle pagine da 116 a 100?
5) Perché non riaprite lo spazio delle colonne sonore, magari indicando solo un titolo al mese, anche se è uscita **Futura Music?** Dimenticavamo: continuate così, of course (che non vuol dire di corsa, NdGianni)...

Gianni, Marco, Enrico, Massimo (Pesaro)

1) Non ci sono...
2) Checka Light Crusader che è decisamente meglio. O Landstalker. O il vecchio Immortal della EA...
3) Sì, dunque... Ehm, oh raga... Ci stiamo lavorando, vero?
4) Le sedici pagine in più erano il nostro regalo natalizio. Aumentare la foliazione in questo momento comporterebbe un ulteriore incremento del prezzo di copertina visto l'abnorme aumento del costo della carta. Preferiamo seguire la strada dei gadget (figurine, album etc...) per il momento, ma non è detta l'ultima parola...
5) Beh, ti passo il Simon che è il nostro esperto musicale... Buondì! Sono il Simon e ti consiglio al volo un paio di LP (i migliori usciti negli ultimi mesi): Return to the 36 Chambers di Ol' Dirty Bastard e la colonna sonora di Friday, ultimo film di Ice Cube.

Caro MBF,
seguo **MC** dal numero uno e devo dire che rimango piacevolmente sorpreso dai suoi progressi mensili... Spero che avrai il tempo di rispondere a queste mie domande:

1) Quali sono i migliori cinque giochi sportivi di sempre per MD?
2) E i migliori tre RPG?
3) È già uscito **Nitro Wrecks?**
4) Uscirà **NHL '96?**
5) Vale la pena comprare **NBA Jam TE** se ho già **NBA Jam?**
6) È meglio **Phantasy Star IV** o **Shining Force II? O Soleil?**
7) Le schede da bar di **Virtua Fighter 2** e **Daytona USA** sono state concepite apposta per questi giochi? Intendo dire, sono intercambiabili o sono degli esemplari unici?
8) Butta meglio **Rigroad Saga** o **Virtua Hydlide** per Saturn?
9) **Daytona USA** è stupendo!
10) Sul numero 14 avete mostrato delle foto tratte dai bellissimi demo degli Scavenger per 32X. Ma vedremo mai dei giochi con la stessa grafica?
11) Il Mega CD è un fiasco? Secondo me, sì...
12) Secondo me il GG ha venduto meno del GB perché - a parte una serie di conversioni mal fatte - non possiede un RPG come **Zelda: Link's Awakening...**
13) Uscirà **Perfect Eleven** per MD o 32X?

Sergio Ponti (Trofarello, Torino)

PS: Metallica Forever!

1) NHL Hockey '94, NBA Jam TE, Virtua Racing, Fifa International Soccer '95, PGA Tour Golf 3.
2) The Legend of Thor (arpg), Shining Force 2, Landstalker.
3) Nope.
4) Yep.
5) Se fossi in te venderei NBA Jam e mi cuzzerei l'update di brutto.
6) Sono tre titoli indispensabili per un fanatico degli RPG. Il mio preferito tuttavia resta Soleil, perché è molto arcade.
7) I giochi di cui parli sono stati sviluppati con l'ausilio del Model 2 della Sega, una board sviluppata dai geni dell'AM2.
8) Virtua Hydlide è una ciofeca colossale. Rigroad Saga butta meglio (non che ci voglia molto)...
10) Certo: le immagini sono tratte anche da ambienti virtuali che costituiscono gli scenari dei prossimi titoli per 32X degli Scavenger!
11) Beh, considerando che la Sega ha venduto più di un milione di unità e che di tanto in tanto escono titoloni massicci come Earthworm Jim CD e Eternal Champions CD, direi che la situazione non è così grigia...
13) No, è previsto solo per Saturn, checché ne dica qualche altra rivista...

Profetico MBF,
sono un ragazzo di sedici anni, possessore di uno stramitico Megadrive e di un Saturn. Ti scrivo innanzitutto per farvi i complimenti per **Mega Console**, ma soprattutto per dire la mia su un paio di argomenti che mi stanno a cuore.

1) Street Fighter 2 versus **Mortal Kombat II**
È ora di finirla con queste stupide discussioni da bambini: ognuno gioca con ciò che più gli piace. Io impazzisco per Virtua Fighter e mi rivedo tutti i replay che voglio

(anche se con l'effetto a scomparsa dei poligoni, David Copperfield docet...).
2) Ho potuto giocare a fondo i titoli per 32X ed in particolare a **Virtua Racing Deluxe** e **Star Wars Arcade** e li ho paragonati con i primi titoli per Saturn (**Virtua Fighter, Clockwork Knight** e **Victory Goal**) e sinceramente sono scettico di fronte a notizie del tipo **Daytona** o **Virtua Fighter** per 32X, così come lo sono per **Virtua Striker, Daytona** o **Sega Rally** per Saturn. Sarà l'effetto **Virtua Fighter**, che ne so... Concludo col ripetere - lo ha già fatto capire l'MBF - che tra il Saturn e il 32X c'è un abisso.
3) Sono preoccupato per quanto riguarda l'incompatibilità tra il Saturn Europeo ed Americano rispetto a quello nipponico. Faranno qualche adattatore? Non voglio passare tutta la vita a studiare il giapponese?
4) Perché non diminuite o togliete quegli inutili box dalle recensioni? Preferisco sapere qualcosa di più sulla qualità del gioco e non e ci sono armi o dannati bonus spiegati per filo e per segno...
Sperando in una prossima pubblicazione, colgo l'occasione per salutare il mio mega amico Massimo. Lunga vita agli H-Block e all'MBF...

Simone "Ken-X" Giunti

2) Daytona per 32X non è mai stato annunciato ufficialmente, mentre Virtua Fighter sarà presto disponibile per l'upgrade del Megadrive. Non comprendo lo scetticismo su Daytona per Saturn: è già disponibile da un paio di mesi ed è una favola. Sega Rally è già in fase di conversione (al pari di Virtua Fighter 2) e l'uscita di Virtua Striker per Saturn è prevista per Natale. È chiaro che le versioni casalinghe non saranno identiche ai coin-op, ma quanto si è visto finora lascia ben sperare per il futuro.
3) Non si sa ancora nulla di preciso, anche perché le versioni americane ed europee non sono ancora sul mercato...
4) Grazie per il suggerimento. E voi che state leggendo che cosa ne pensate?

Caro MBF,
non è la prima volta che ti scrivo e non sarà l'ultima. Grazie per aver pubblicato una frase della mia precedente lettera nel box "campionamenti". Quando riesco a trovare qualche momento libero scrivo missive da delirium tremens... Il fatto è che dopo tre ore di ripetizione di storia e filosofia (ehi, se ti serve una mano, io sono qua... NdMBF) non ho più la testa a posto. Ed ora un po' di domandine...
1) Insomma vedremo mai **Sazan Eyes** in inglese?
2) Che mi dici di **Heimdall** e **Vay** per MCD?
3) Quando dovrebbe uscire **Lunar 2** per MCD?
4) Ci si può fidare degli adattatori per cart dell'MD americano o giapponese?
5) Potrei collegare il MD/MCD al monitor? Come?
6) È vero che la serie di **Phantasy Star** sarà convertita per MCD. È vero?
7) È meglio comprare subito **EarthWorm Jim** in CD oppure aspettare il seguito in cartuccia?
Salutoni alla reda e a tutti i lettori da...

Luca Milasi (Roma)

1) No.
2) Due titoli mediocri. Vuoi un bel gioco per MCD? Beccati la versione su disco compatto del fantastico Shadowrun. Se ami il cyberpunk è un must.
3) A dire il vero dovrebbe già essere in circolazione quando leggerai questa risposta.
4) Dipende dal tipo di adattatore. I migliori in genere funzionano con il 90% dei giochi.
5) Tramite semplice presa Scart.
6) Si parlava di una collection dei vari episodi, ma non è stata fornita alcuna data di uscita.
7) Cuzzati la versione su CD: ne vale veramente la pena.

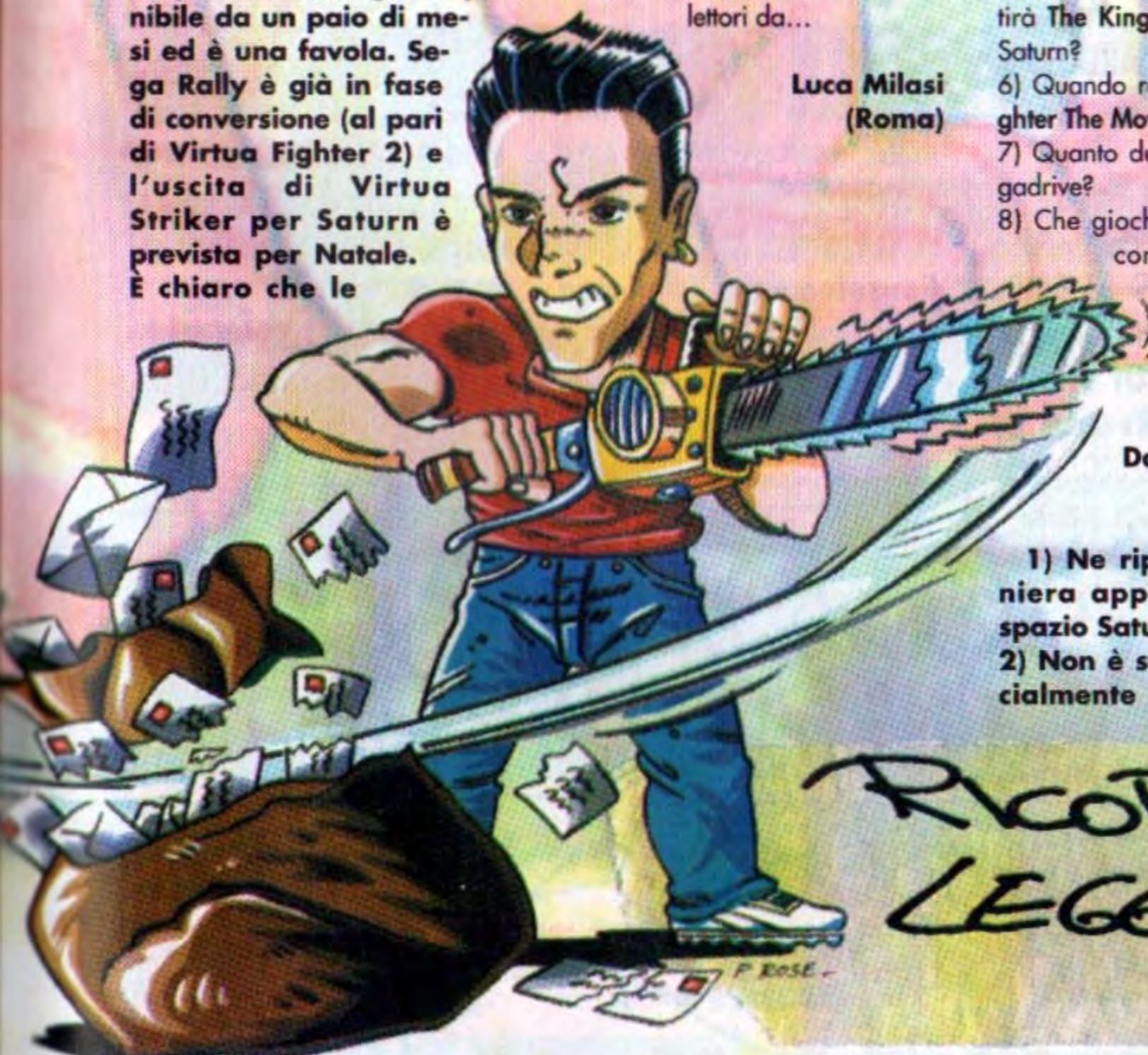
Caro MBF,
questa è la sedicesima lettera che ti scrivo: spero che sia la volta buona. Innanzitutto complimenti per la rivista: siete i migliori! Le mie rubriche preferite sono **Saturn Zone** e la **Mega Mail.** Ora ti pregherei di rispondere alle mie domande. Ah, dimenticavo di presentarmi: sono Daniele e scrivo da Torino e attualmente posseggo un Megadrive...
1) Siccome a settembre mi compro un Saturn sono indeciso tra la versione americana e quella giapponese. Tu cosa mi consigli?
2) Quando esce **Street Fighter Zero** per Saturn?
3) E **Street of Rage IV** per Saturn?
4) Secondo voi è meglio il Saturn o la PSX?
5) E' vero che la Takara convertirà **The King of Fighter '94** per Saturn?
6) Quando recensirete **Street Fighter The Movie** per Saturn?
7) Quanto durerà ancora il Megadrive?
8) Che giochi mi consigliate di comprare assieme al Saturn?
Siete radicali distruttivi... Ciao da

Daniele Mazzarelli (Torino)

1) Ne riparliamo in maniera approfondita nello spazio Saturn Zone.
2) Non è stato ancora ufficialmente annunciato, ma si vocifera che al rientro dalle vacanze Street Fighter Zero sarà già disponibile...
3) Non si sa nulla di un quarto episodio della saga della Ancient Software.
4) Oh, Gesù...
5) No, al momento la Takara sta terminando Steamgear Mash, un gioco del tutto inedito per la piattaforma a 32-bit della Sega.
6) Non appena sarà terminato.
7) La plastica resiste centinaia di anni...
8) Daytona USA e Virtua Fighter di brutto.

Cara redazione di Mega Console,
ho tredici anni e ho appena cominciato a leggere la vostra rivista. Tralasciando i complimenti, vi chiedo di rispondere alle mie domande:
1) Posseggo un Megadrive e un Mega CD. Mi consigliate vivamente di acquistare il 32X?
2) **Cadillac & Dinosaurs** non era un picchiaduro a scorrimento?
3) **Slam City** è simile a **Corpse Killer**? Quando lo recensirete?
4) Posseggo **Fifa Soccer**, mi consigliate di comprare l'edizione '95?
5) Per quanto tempo ancora usciranno giochi per Mega CD?
6) **Lethal Enforcers 2** è di gran lunga migliore del suo predecessore?
7) La versione MCD di **Sensible Soccer** è migliore di quella per Amiga?
Ciao e grazie di tutto!

Stefano Bernardi (Roma)

1) Beh, se non hai intenzione di comprare il Saturn e i giochilli del 32X ti attizzano...
2) Il coin-op della Capcom non ha nulla a che fare con il laser-game della Rocket Science: sono entrambi tratti da un celebre fumetto americano, ma sono molto diversi tra loro...
3) La recensione è imminente, ma non butta un granché bene...
4) Solo se ami alla follia la simulazione della EA...
5) Finché ci saranno software house disposte ad investire denaro in una piattaforma che vanta una base istallata di oltre un milione di utenti...
6) Non direi.
7) No, i due giochi sono sostanzialmente identici.

RICORDARSI DI LEGGERE MEGAMAIL!!!

WALL $TREET

COMPRO giochi di ruolo (RPG) per Megadrive, in particolare cerco **Might & Magic 1** e **2** e tutti i **Rastan Saga**.
- **SIMONE BARTOLINI**, Via P. P. Pasolini 26, 50064 Incisa Valdarno (Firenze); Tel. 055/8336402

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Dynamite Headdy** (JAP; £ 55.000), **Eternal Champions** (USA; £ 50.000), **Sensible Soccer** (£ 50.000), **World Of Illusion** (JAP; £ 25.000), **Ranger X** (£ 30.000), **F1** (£ 40.000), **Chelnov** (£ 15.000), **Road Rash** (£ 18.000), **Zombies** (£ 30.000), **Rock 'N' Roll Racing** (£ 52.000). Vendo inoltre per Mega CD: **Snatcher** (£ 55.000), **Vay** (£ 55.000), **Rise Of The Dragon** (£ 55.000), **Sol Feace** (Euro; £ 15.000), **Cobra Command** (Euro; £ 15.000) e molti demo su CD. Vendo anche Game Gear più 2 giochi a £ 145.000.
- **ANDREA GATTO**, C. so Asti 9, 12043 Canale (CN); Tel. 0173/979536

VENDO console Megadrive completa di joypad con turbo più giochi (**Topolino Mania, Mortal Kombat II, Aladdin, Zombies, Quackshot, World Of Illusion** e **Sonic 1**), adattatore e, in regalo, molti numeri di Martin Mystere e un puzzle di 2000 pezzi. Prezzo da concordare.
- **ROY FOLLONE**, Via Enrico Toti 6, 90020 Castellana Sicula (PA); Tel. 0921/562424 (dopo le 19.00)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Sonic** (£ 20.000), **Fatal Fury** (£ 30.000), **Dick Tracy** (£ 30.000), **Ghouls 'N' Ghosts** (£ 30.000), **Quackshot** (£ 35.000), **Castle Of Illusion** (£ 35.000), **NHL Hockey** (£ 40.000), **World Of Illusion** (£ 40.000), **Wonder Boy In Monster World** (£ 40.000), **Street Fighter II Plus** (£ 40.000), oppure tutto in blocco a £ 280.000 anziché £ 340.000.
- **NICOLA MOLLO**, Via Martiri 23/A, 12014 Demonte (CN); Tel. 0171/955988 oppure 95258

VENDO console **Master System** più 2 joypad, 9 giochi (**Hang On, The Labyrinth, Ghostbusters, Action Fighter, After Burner, Asterix, Back To The Future Part III e Operation Wolf**) e cavi, a £ 250.000. Vendo inoltre per Megadrive **Wolverine** (£ 99.000) e **Super Street Fighter II Turbo**, versione europea, a £ 149.000. Scambio il tutto con Megadrive.
- **DAVIDE PENTEO**, C. so De Stefanis 11/24, Genova; Tel. 010/8398190 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO la cartuccia **Sub-Terrania** per Megadrive, con uno dei seguenti titoli, sempre per Megadrive: **D&D Warrior Of The Eternal Sun, Ys III, Lunar, Phantasy Star, Soleil, New Horizons, Todd's Adventure In Slime World, The Lost Vikings, Steel Empire, View Point, Snooker, Mega Bomberman.**
- **GAETANO MUNGO**, Corso Colombo 4-13, 17100 Savona; Tel. 019/820359 (dalle 13.00 alle 14.00)

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: **Sub-Terrania** (Euro; £ 50.000), **World Cup USA 94** (Euro; £ 45.000), **Streets Of Rage III** (Euro; £ 55.000), **Wacky Worlds + Mouse** (USA; £ 55.000), **Mortal Kombat 1** (Euro; £ 40.000), **Grande Slam** (Euro; £ 25.000), tutti con manuale e custodia originale. Separatamente oppure tutti in blocco a sole £ 260.000, oppure scambio con Mega 32 o Mega-CD.
- **FULVIO SCIARRETTA**, Via dei Gerani 67, 00171 Roma; Tel. 06/2312314

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: **Rise Of The Robots** (£ 45.000), **Mortal Kombat II** (£ 55.000), **World Of Illusion Starring Mickey Mouse, Donald Duck** (£ 25.000).
- **ANTONIO DE BIASE**, Viale della Repubblica 25, 80012 Calvizzano (NA); Tel. 081/7122188

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: **Topolino Mania, Pitfall: The Mayan Adventure, Sonic 2, Super Fantasy Zone. Cerco Streets Of Rage II/III, Earthworm Jim, Soleil e Urban Strike.**
- **ALESSANDRO LARRUSSO**; Tel. 0824/47866

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: **Taz-Mania** (JAP o con adattatore; £ 35.000), **Moonwalker** (Euro; £ 35.000), **World Of Illusion** (Euro; £ 50.000), **Revenge Of Shinobi** (Euro; £ 40.000). Tutti i giochi sono originali, in perfette condizioni e completi del proprio manuale. Si richiede la massima serietà. Annuncio valido per il Veneto.
- **FRANCO TODESCO**, Piazza B. Santimaria 17, 35030 Vo' Vecchio (PD); Tel. 049/9940143 (ore pasti)

VENDO Mega 32X americano più i seguenti giochi: **Doom, Star Wars Arcade, Mortal Kombat II e Golf.** Il tutto a £ 700.000.
- **CARLO MILANO**, Via Priaruggia 35/30, 16148 Genova; Tel. 010/3993071

VENDO Game Gear nuovissimo con quattro giochi e adattatore per 220 V, a £ 200.000. Inoltre, per Super NES, vendo o scambio i giochi **Batman Returns e Street Fighter Turbo**, rispettivamente a £ 50.000 e 80.000.
- **LUCA MAZZONETTO**, Via Kennedy 59, 30020 Fossalta di Piave (VE); Tel. 0421/679364 (ore pasti)

VENDO Game Gear più **TV Tuner** e tre giochi (**Sonic, Paperino, Topolino**) a £ 300.000 trattabili.
- **DANIELE**; Tel. 0522/672811 (ore pasti)

VENDO la cartuccia **The New Zealand Story** per Sega Master System a £ 30.000.
- **MASSIMO BAGLIANI**, Via D. Conti 14/C, 13010 Villata (VC); Tel. 0161/310192

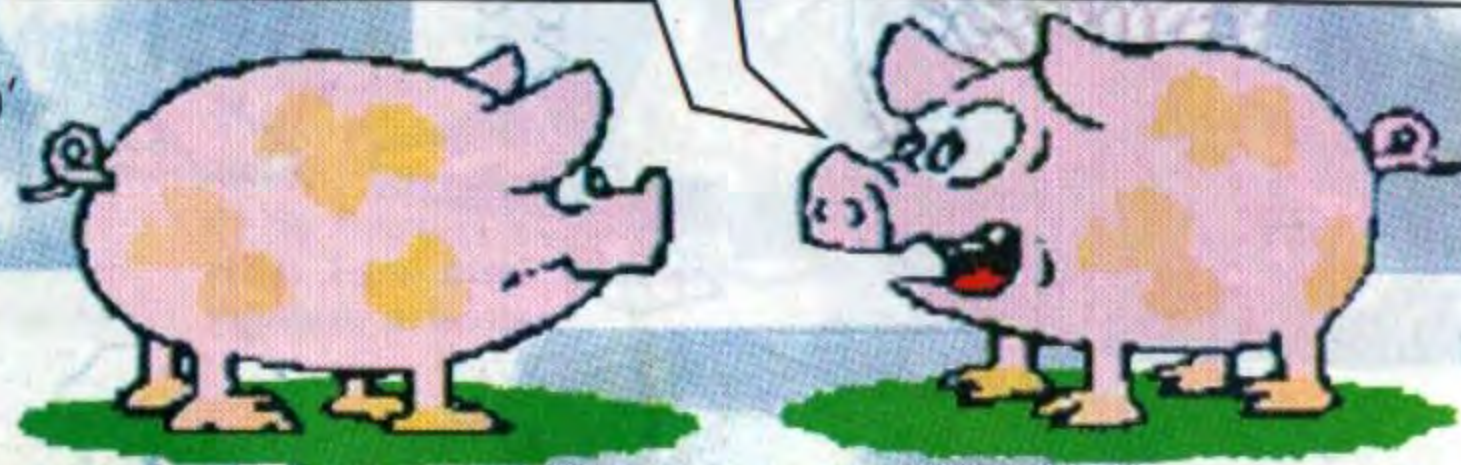
VENDO console **Megadrive** con joypad, arcade p. stick, trasformatore, modifica e sette cartucce a £ 300.000. Vendo inoltre collezione completa in ottimo stato di **Consolemania** e **Game Power** in blocco.
- **ALBERTO**; Tel. [prefisso di Genova] 813680 (ore pasti)

VENDO Game Gear 8-bit con Columns incluso e 6 giochi: **Sonic 1, Sonic 2, Taz-Mania, Super Kick Off, Olympic Gold** e **Castle Of Illusion**, anche separatamente, a prezzo incredibile.
- **BRUNO**; Tel. 0125/612886

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **NBA Jam** (£ 55.000), **Sensible Soccer** (£ 55.000), **Tiny Toon Adventures: Buster's Hidden Treasure** (£ 50.000), **Andre Agassi Tennis** (£ 45.000), **The Flintstones** (£ 45.000), **Sonic The Hedgehog** (£ 30.000), oppure tutti in blocco a £ 250.000. I giochi sono tutti in perfette condizioni con le istruzioni.
- **SERGIO LECCHI**, Via Fara 2/e, 24040 Canonica d'Adda (BG); Tel. 02/90989237

VENDO console **Super Nintendo** più settanta giochi fra cui titoli recentissimi come **Perfect Eleven** e **Super Turrican 2.**
- **FRANCO**; Tel. 02/26820574

VENDO nove giochi per Megadrive (**Menacer + 6 games, Cool Spot, NBA Jam, PGA Tour Golf, Winter Challenge**) e **Prince Of Persia, Sol Feace, Cobra Command** per Mega-CD. Prezzi da £ 30.000. Inoltre cerco **Desert Strike, Jungle Strike, Landstalker, Flashback** per Megadrive e **Thunderhawk, Battlecorps, Soulstar, Lunar** per Mega-CD.
- **ALESSANDRO RIVA**, Via Pace 7/B, 22040 Civate (LC); Tel. 0341/551526

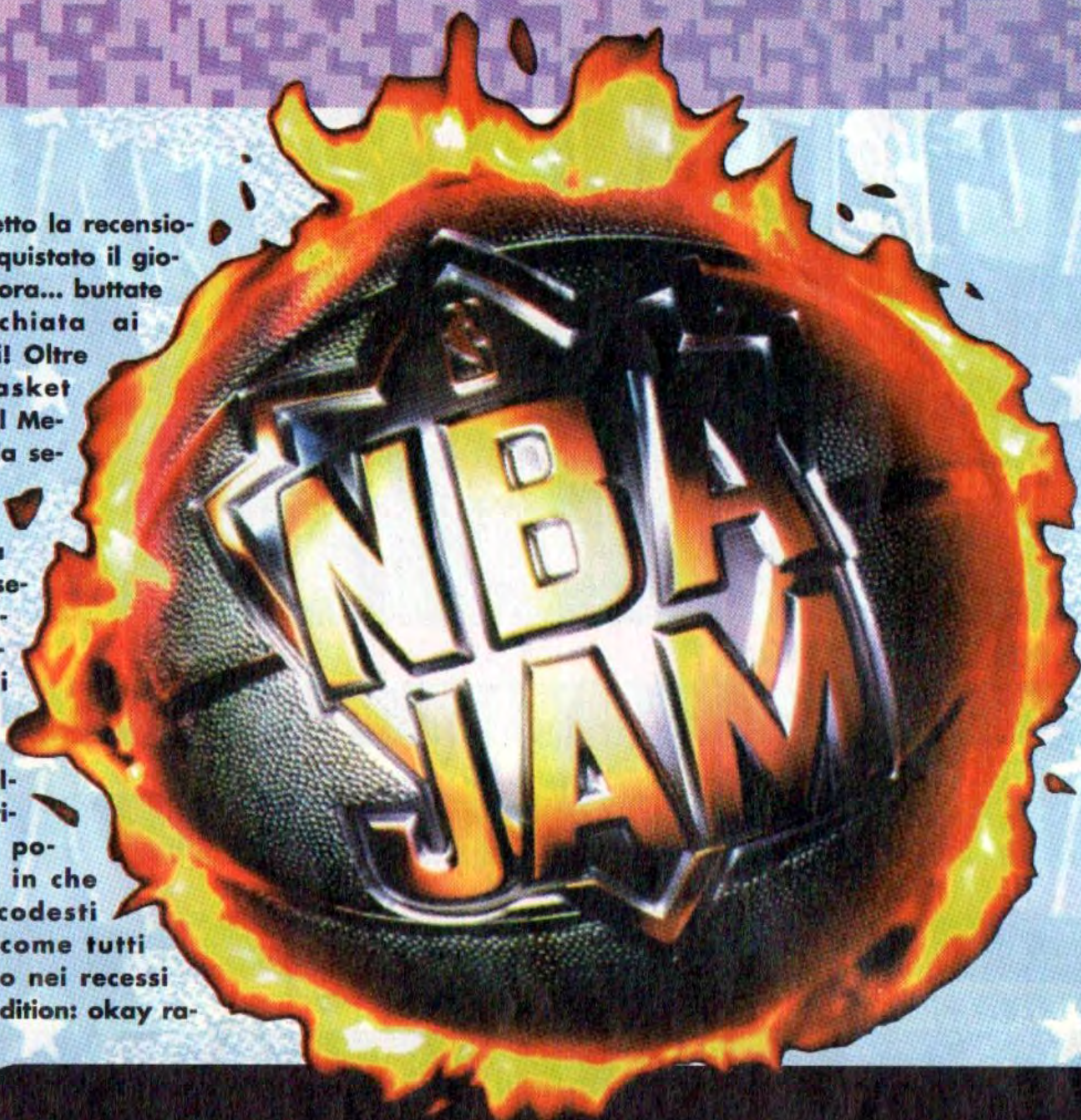
ATTENZIONE!!!

VIEWPOINTS

GIOCO	CHAR	RAVES	FABIO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
ADDAMS FAMILY VALUES	7	8	7	8	8	7	7,5
ASTAL (SS)	9	9	8	8	9	9	8,7
CHAOTIX (32X)	8	8	8	9	8	8	8,2
FEVER PITCH	9	9	8	8	8	9	8,5
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE	7	6	5	5	7	6	6
MEGAMAN (GG)	9	8	9	9	9	8	8,7
NFL QUARTERBACK CLUB (32X)	7	8	7	8	8	8	7,6
PUTTY SQUAD	9	8	9	9	9	9	8,8
ROAD RASH (MCD)	8	8	8	8	8	8	8
SIDE POCKET 2 (SS)	6	6	7	6	6	7	6,4
SUPER PARODIUS D. PACK (SS)	9	8	8	9	9	9	8,6

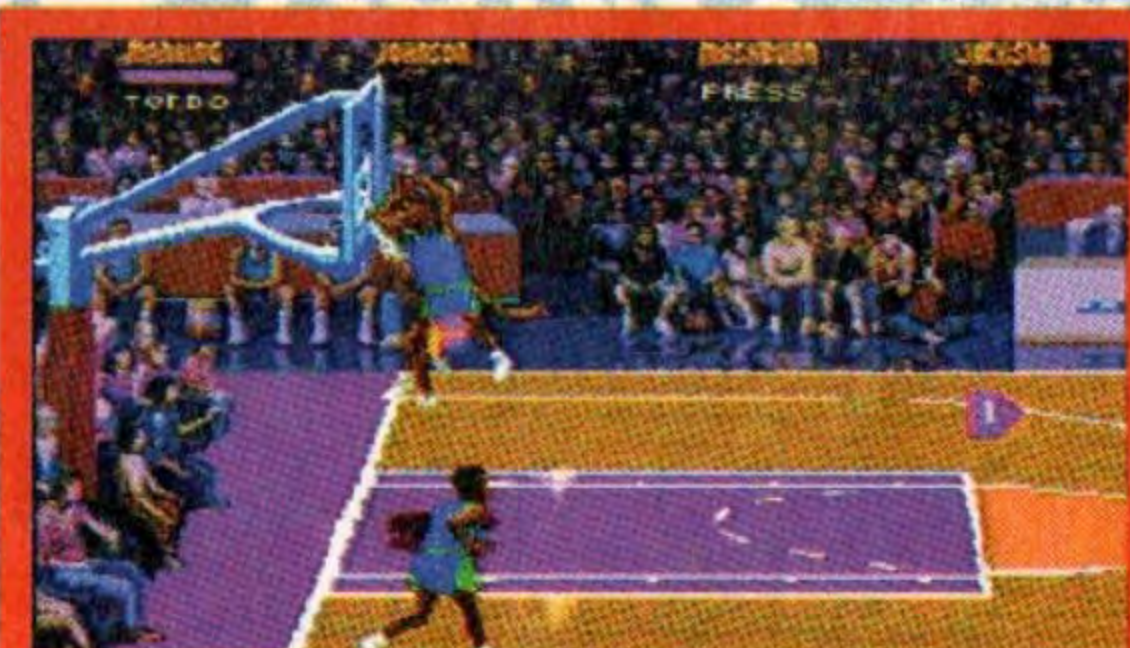
MEGALEGENDA

10 - MEGA!!! 9 - Totale!! 8 - Radicale! 7 - Cenobitico 6 - Regolare
5 - Aspidico 4 - Pesante... 3 - Pericoloso... 2 - Letale! 1 - Marcio!!!

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Avete letto la recensione, acquistato il gioco ed ora... buttate un'occhiata ai trucchi! Oltre ad essere "il" basket fondamentale per il Megadrive, i titoli della serie di NBA Jam sono famosi poiché contengono una messe di giocatori segreti, fra cui celebrità come il presidente degli Stati Uniti, Bill Clinton, e la sua bellissima consorte (er...), Hilary! Leggendo le righe che seguono, potrete apprendere in che modo reclutare codesti personaggi così come tutti quelli che si celano nei recessi della Tournament Edition: okay ragazzi, è il momento di andare "on fire"!

L'INSERIMENTO DELLE INIZIALI

In linea di massima, per inserire le iniziali segrete occorre usare il pulsante appropriato insieme allo START, anche se in alcuni casi il tasto C va premuto da solo, senza la pressione simultanea di altri tasti; indicheremo queste eventualità aggiungendo la parola "soltanto" accanto alla lettera C.
La cosa potrebbe sembrare ovvia ai "jammisti" più esperti, ma non potete immaginare quante persone ci telefonano in redazione per chiederci come inserire queste benedette iniziali. Per risolvere definitivamente i vostri problemi e dare un po' di fiato alle nostre centraliniste, eccovi una guida "step-by-step" per portare sul parquet il vostro personaggio segreto preferito, usando Bill Clinton come esempio (le sue iniziali sono CIC, e la sequenza di tasti da premere per inserirle è A, C soltanto, e B).

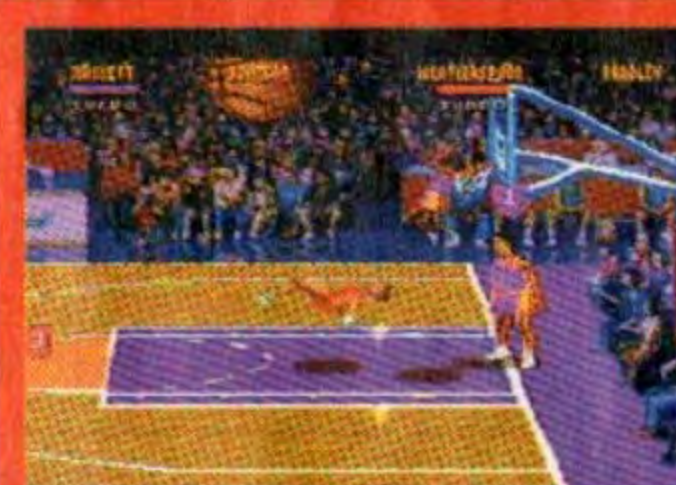
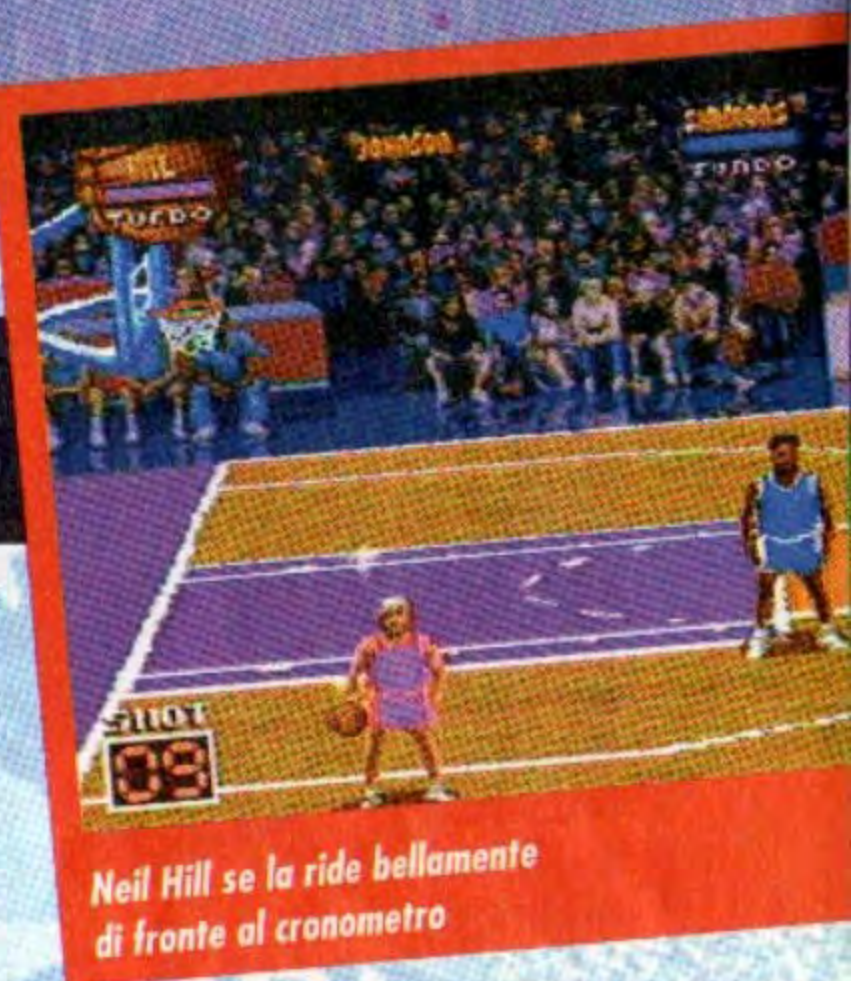
Ok, tempo scaduto Bio Massa: molla il joypad e fatti da parte...

"Questo canestro non è abbastanza grosso per contenerci tutti e

1) Selezionate l'opzione YES per inserire le iniziali del personaggio segreto.
2) Usando il pad direzionale, evidenziate la lettera "C".
3) Ora premete, senza mollarlo, lo START.
4) Premete il tasto A per confermare l'iniziale, e lasciate andare lo START.
5) Spostate il cursore sulla lettera "I".
6) Premete il tasto C per confermare la "I".
7) Spostate il cursore sulla lettera "C".
8) Tenete schiacciato lo START e premete il tasto B.

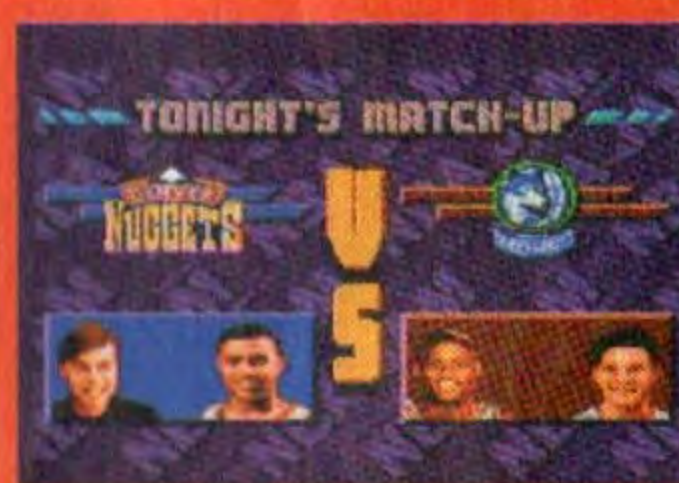
E voilà, adesso Bill Clinton fa parte della vostra squadra! Ora non vi resta che sfruttare gli elenchi che seguono per ottenere il resto dei personaggi segreti. E se non riuscite ancora a farli apparire, non telefonateci di nuovo in redazione perché ciò che possiamo fare via cavo è ben poco. Provateci ancora e ancora, se necessario.

TEAM IGUANA

NOME	SOPRANNOME	INIZIALI	TASTI DA PREMERE
Milo Stubbington	Moosekat	MPF	B, C, C soltanto
Jay Moon	Moon	JAY	C soltanto, A, B
Chris Kirby	Kirby	CK_	B, C soltanto, C
Snake Palmer	Snake	GOF	A, C, B
Jason Falcus	Falcus	JF_	A, C soltanto, C
Mike Muskett	Muskett	MCM	B, B, C
Neil Hill	Hill	NDH	A, B, A

Neil Hill se la ride bellamente di fronte al cronometro

Moosekat, un nome una garanzia. Di cosa però ancora non lo sappiamo...

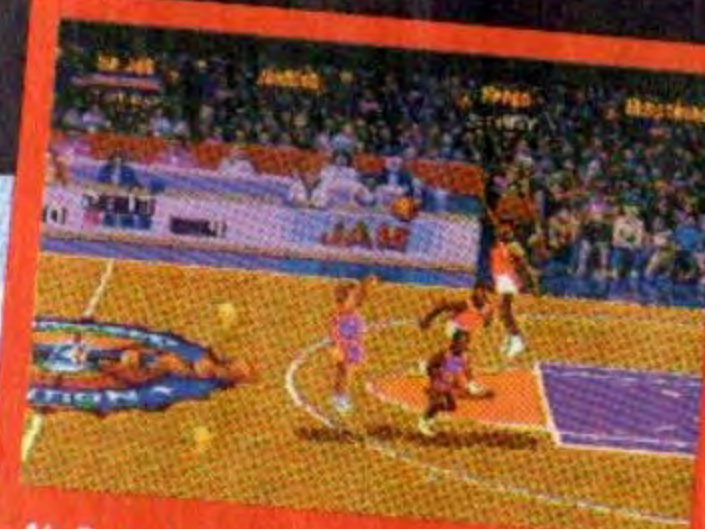
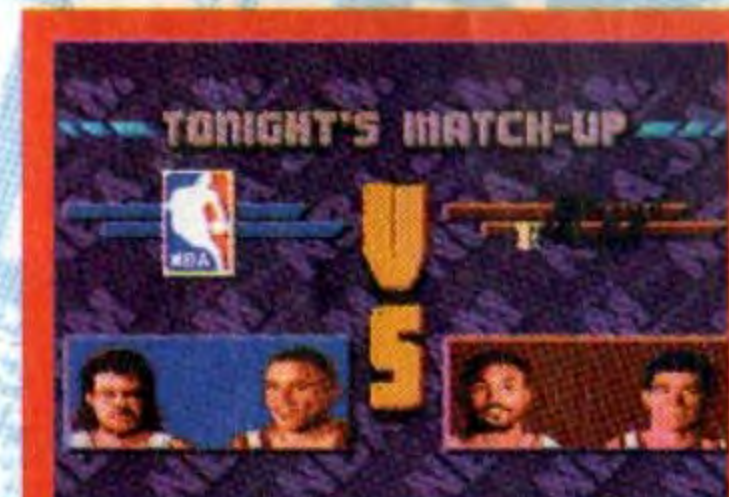
Muskett assiste attonito al terremoto che sta devastando il campo di gioco...

Scooter Pie versus Chow-Chow. Sembra il nome di un disco techno...

Cappero, che denti! Occhio a non avvicinarvi troppo o potrebbe mordervi...

Ed ecco dal draft '96 la nuova scelta dei Los Angeles Clippers: Jay Moon!

TEAM ACCLAIM

NOME	SOPRANNOME	INIZIALI	TASTI DA PREMERE
Asif Chaudhri	Chow-Chow	AMX	C soltanto, A, C
Dan Feinstein	Weasel	RAY	B, A, C soltanto
Brett Gow	Brutah	LGN	A, B, C soltanto
Eric Kuby	Kabuki	DAN	C soltanto, B, A
Alex De Lucia	Facime	XYZ	B, B, A
Eric Samulski	Air Dog	AIR	C, C soltanto, B
Scott Scheno	Kid Silk	KSK	C soltanto, B, C
Wes Little	Scooter Pie	HTP	A, C soltanto, C

Kabuki il guerriero della notte si prepara a battagliare contro i temibili (er...) Nuggets...

Air Dog, dopo essere stato protagonista del primo NBA Jam, ritorna alla stragrande!

Un ottimo elemento questo Brett Gow a giudicare dal soprannome, Brutah...

Mister Chow Chow, mi sembra quasi ora di tagliarsi i capelli, vero?

Ma che razza di nome è Weasel? Perché non qualcosa come Marco o Paolo o Luigi?

Si vabbè, ma i dannatissimi personaggi di Mortal Kombat dove cavolo sono?

TEAM WILLIAMS

NOME	SOPRANNOME	INIZIALI	TASTI DA PREMERE
Mark Turmell	Turmell	MJT	A, C soltanto, A
Jamie Revitt	Revitt	RJR	C soltanto, A, C
Sal Divita	Divita	SAL	A, C, C soltanto
Shawn Liptak	Liptak	SL_	C soltanto, B, B
Tony Goskie	Goskie	TWG	B, C soltanto, A
John Carlton	Carlton	JMC	C, C, B

Il primo che telefona per chiedere ancora i cheat di NBA Jam TE verrà punito severamente...

Va bene darsi un "cinque" prima di cominciare, ma questo mi sembra davvero troppo!

TEAM NBA

NOME	SOPRANNOME	INIZIALI	TASTI DA PREMERE
Larry Bird	Bird	BRD	A, C, A
Carol Blazekowski	Blaz	BLZ	C, C soltanto, C
Mascotte Bull	Benny	BNY	B, C soltanto, C
Mascotte Hornet	Hugo	HGO	C soltanto, C, A
Mascotte Wolf	Crunch	CRN	A, B, C soltanto
Mascotte Gorilla	Suns Gorilla	GOR	C soltanto, B, B

Carol Blazekowsky mostra tutto il proprio potenziale...

D'accordo, è un cheat mode, ma cerchiamo di mantenere un po' di serietà...

TEAM DELLE CELEBRITÀ

NOME	SOPRANNOME	INIZIALI	TASTI DA PREMERE
Bill Clinton	B Clinton	CIC	A, C soltanto, B
Hillary Clinton	H Clinton	HC_	C soltanto, B, C soltanto
Principe Carlo	Charles	ROY	B, A, C soltanto
Heavy D	Heavy D	HVY	A, C soltanto, B
Jazzy Jeff	Jazzy Jeff	JAZ	C, A, A
Will Smith	Fresh Prince	WIL	C, B, C soltanto
Frank Thomas	Thomas	SOX	B, C soltanto, A
R Cunningham	Cunningham	PHI	C soltanto, A, C
Mike D	Mike D	MKD	C, C soltanto, C
AdRock	Adrock	ADR	C soltanto, C, B
MCA	MCA	MCA	B, B, C soltanto

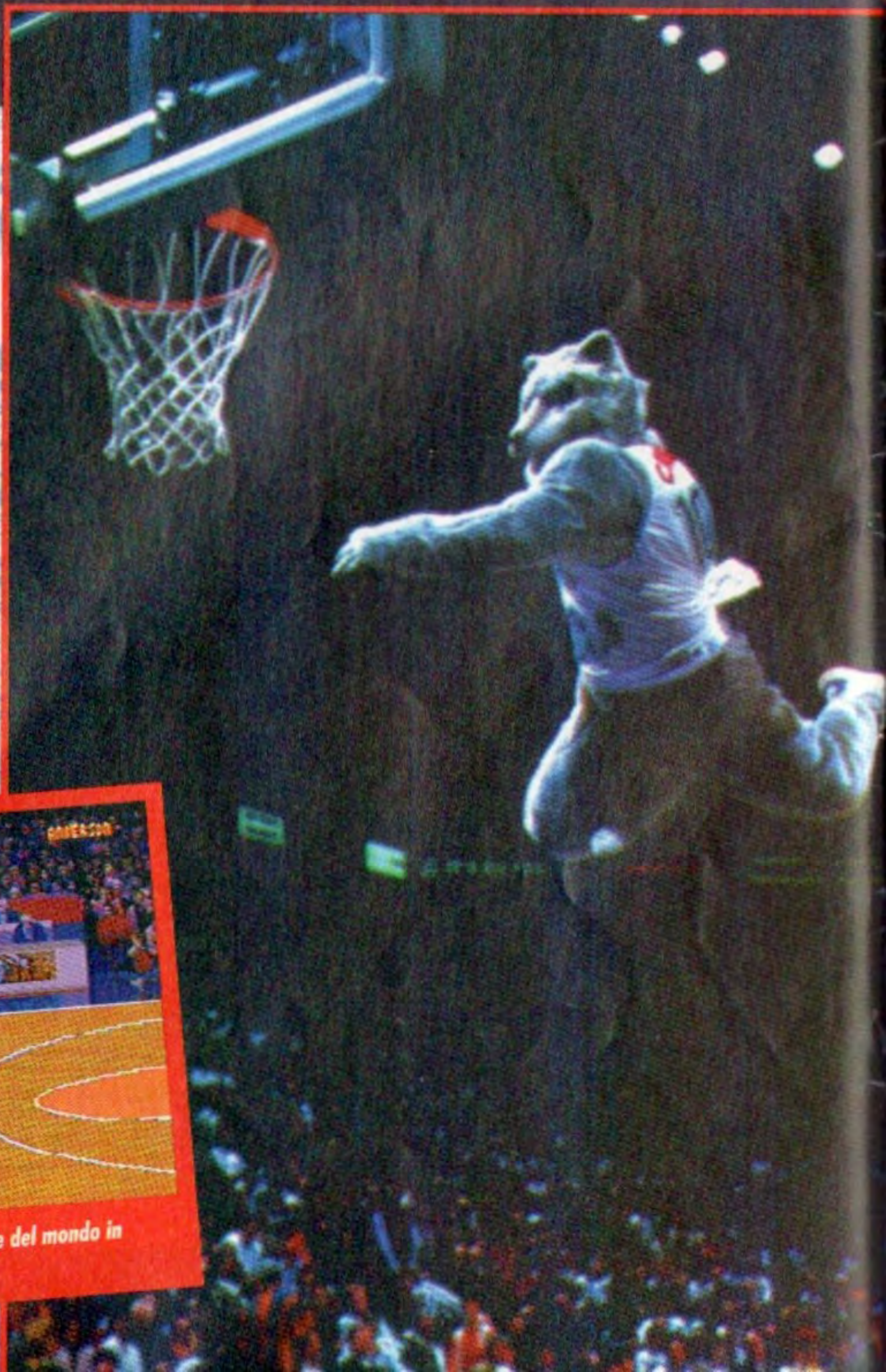
Sean Kemp, un minimo di rispetto per il povero Principe Carlo d'Inghilterra...

Scoop sensazionale: Bill Clinton, l'uomo più potente del mondo in mutandoni e canotta!!!

Cosa ci fa una ragazza in mezzo a 'sti energumeni? Ah no, è Mark Turmell...

Ma oltre al Team Williams c'è anche il Team Ferrari e quello Benetton?

Adesso ci sono anche i gorilla! Chissà cosa ci aspetta nel futuro prossimo venturo...

Chissà chi è più presentabile di questi due tizi...

TRUCCHI VARI

Come dite? I personaggi segreti non vi bastano? Beh, allora beccatevi questa serie di cheat e poi diteci quanto stupore hanno provato i vostri amici nel vederli in azione; per attivarli dovete essere veloci e inserirli nella schermata con la scritta Tonight's Match Up. Una volta padroneggiato il metodo di inserimento dei codici, sarete in grado di inserirne due o più alla volta.

U — UP (SU)
D — DOWN (GIU')
R — RIGHT (DESTRA)
L — LEFT (SINISTRA)
B — TASTO B
A — TASTO A
C — TASTO C

TRUCCHI CON MESSAGGI

SHOT PERCENT DISPLAY	U, U, D, D, B
QUICK HANDS (BETTER INTERCEPTION)	L, L, L, L, A, R
MAX POWER (INCREASED POWER)	R, R, L, R, B, B, R
POWER-UP GOAL TENDING	R, U, D, R, D, U
POWER-UP FIRE	D, R, R, B, A, L
POWER-UP TURBO	B, B, B, A, D, D, U, L
POWER-UP 3 POINT % INCREASE	U, D, L, R, L, D, U
POWER-UP DUNK	L, R, A, B, B, A
POWER-UP PUSH	D, R, A, B, A, R, D

TRUCCHI SENZA MESSAGGI

SPINTA AD UN AVVERSARIO E CADUTA DI ENTRAMBI:	U, U, U, U, L, L, L, L, A, A
SPINTA AD UN AVVERSARIO E CADUTA DEL COMPAGNO DI SQUADRA:	U, U, U, U, L, L, L, L, A, B
TELEPORT PASS:	U, R, R, L, A, D, L, L, R, B
HIGH SHOTS:	U, D, U, D, R, U, A, A, A, A, D
SPEED-UP:	U, U, U, U, L, L, L, L, B, A
SLIPPERY COURT:	A, A, A, A, A, R, R, R, R, R

TRUCCHI EXTRA:

Per attivare i seguenti trucchi, dovete prima inserire questo codice durante la visualizzazione dello schermo dei titoli:

C, SU, GIU', B, SINISTRA, A, DESTRA, GIU'

PER BATTERE 26 SQUADRE: inserire le iniziali END
PER BATTERE 27 SQUADRE: inserire le iniziali JAM

TEAM SWAPS ON SUBS SCREEN: tenete premuti SU e B per 2 secondi

GAME GEAR

Poco disposto a sfigurare di fronte al fratello maggiore, anche la versione Game Gear contiene una buona quantità di personaggi nascosti. Di nuovo, a ogni iniziale corrisponde un diverso tasto da premere per confermarla. Per farveli identificare senza sprecare una montagna di parole, useremo le seguenti abbreviazioni:

T1 = tasto 1
T2 = tasto 2
ST = START

TEAM GAME GEAR

NOME	SOPRANNOME	INIZIALI	TASTI DA PREMERE
Bill Clinton	B Clinton	CIC	T2, T1, T1
Hillary Clinton	H Clinton	HC_	T1, T1, ST
Principe Carlo	Charles	ROY	T2, T2, ST
Heavy D	Heavy D	HVY	ST, T2, T2
Jazzy Jeff	Jazzy Jeff	JAZ	T1, ST, ST
Will Smith	Fresh Prince	WIL	ST, T1, T2
Frank Thomas	Thomas	SOX	T1, ST, ST
R Cunningham	Cunningham	PHI	T2, ST, T1
Larry Bird	Bird	BRD	ST, ST, T1
Mike D	Mike D	MKD	T1, T2, ST
AdRock	Adrock	ADR	ST, T1, T2
MCA	MCA	MCA	ST, T2, T1
Mascotte Gorilla	Suns Gorilla	GOR	T1, ST, T1
Mascotte Hornet	Hugo	HGO	T2, ST, T1
Mascotte Wolf	Crunch	CRN	ST, ST, T2
Mascotte Bull	Benny	BNY	T1, ST, T1

On Fire! Occhio a quel pallone perché è davvero rovente!

Veloci con quel passaggio, forza...

TUTTI I (O QUASI) ... SO...

I porcospino azzurro della grande "S" è una delle poche costanti di questo universo videoludico in continua evoluzione ed espansione. Inoltre è uno dei pochi personaggi videoludici che abbia messo in seria difficoltà i redattori di trucchi e soluzioni per riviste come la nostra. In attesa di Chaotix sul 32X, il team di Mega Console ha fatto un tuffo nel passato per realizzare la presente guida completa ai trucchi per i giochi di Sonic...

SONIC THE HEDGEHOG

SELEZIONE DEL LIVELLO

E' un trucco vecchio come il mondo, eppure c'è sempre qualcuno che il venerdì ci telefona in redazione per sapere se esiste e come attivarlo; a tutti coloro che ancora non lo hanno scoperto e hanno intenzione di chiamarci, consigliamo di leggere quanto segue. Quando il logo della Sega si dissolve, premete SU, GIU', SINISTRA e DESTRA, quindi tenete schiacciato il tasto A e premete START. Semplice come bere una damigiana di barbera tutta d'un fiato...

SONIC 2

SELEZIONE DEL LIVELLO

Nel primo sequel della serie, fanno il loro esordio Tails e un'opzione per il gioco in coppia. Per ottenere la possibilità di selezionare il livello di partenza, andate al Sound Test, dopodiché ascoltate in sequenza i brani 19, 65, 09 e 17; fatto ciò, non vi rimane che tenere schiacciato START e premere il tasto A.

COMPLETE GAME AND EMERALDS IN FIRST LEVEL

E' possibile completare l'intero gioco raccogliendo tutti e 50 gli Smeraldi del Caos nel primo livello. Prima di tutto dovete andare alla schermata delle opzioni (OPTIONS) e selezionare soltanto Tails. Poi, date inizio alla partita nel livello 1.1 e raccogliete 50 anelli per entrare nel Bonus Stage. Per far sì che il trucco funzioni, dovete completare il Bonus Stage e raccogliere lo Smeraldo. In seguito, mentre i punti guadagnati si assommano al vostro totale, premete il tasto di RESET ed entrate ancora una volta nella schermata delle opzioni. Andate al riquadro più alto, selezionate Tails e ricominciate daccapo a giocare. Di nuovo, raccogliete 50 anelli per accedere al Bonus Stage. Se riuscite a completare questa sezione ancora una volta, scoprirete che il primo Smeraldo è ancora conteggiato. Ripetete quest'operazione finché non ottenete tutti e 50 gli Smeraldi e il gioco sarà ai vostri piedi.

VITE INFINITE NEL GIOCO UNO-CONTRO-UNO

Per far sì che il contatore delle vite di Tails indichi "-9", fermate Sonic nella zona della Mystic Cave e spingete Tails addosso agli aculei. Una volta messo fine a tutte le sue vite, il contatore dovrebbe segnare "-9": questo significa che potrete avvalervi di un numero infinito di Tails!

SUPER TAILS

Come per la Selezione del Livello, anche in questo caso è necessario fare una capatina alla schermata del Sound Test. Attivate i brani 19, 65, 09 e 17, poi premete A e START durante la visualizzazione dello schermo dei titoli per ottenere la Selezione del Livello, ma tornate al Sound Test. Questa volta, attivate in sequenza i brani 04, 01, 02, 06, 01, 09,

TRUCCHI PER TUTTI I SONIC

09, 02, 01, 01, 02, e 04. Ora, prima di scegliere un livello, tenete premuti GIU', A e START. Usando il Debug, incamerate 50 anelli nel livello scelto, dopodiché spiccate un balzo: vi trasformerete così in un Super Sonic! Per dare gli stessi attributi a Tails, fiottatevi su un teletrasporto e premete C.

SONIC 3

SELEZIONE DEL LIVELLO

Il trucco per la Selezione del Livello è ancora oggi uno dei più discussi nella storia dell'editoria videoludica, dato che la maggior parte dei lettori non riesce assolutamente a farlo funzionare. In realtà il trucco è corretto, ma per farlo funzionare occorre essere veloci come il vento. Dunque, quando il logo della Sega si è dissolto, premete in sequenza SU, SU, GIU', GIU', SU, SU, SU e SU. Poi, nella schermata successiva, cioè quella con la scritta "One Player Competition", premete due volte verso il basso: apparirà così l'agognata opzione per la selezione del livello!

MUTAZIONI

Effettuate il trucco per la Selezione del Livello, quindi, all'apparizione della scritta "One Player Competition" nella schermata dei titoli, tenete premuto il tasto A finché non parte il gioco. Ora, premendo B, Sonic si trasformerà in un anello, mentre premendo A si trasformerà in qualsiasi sprite del gioco. Scegliete la forma che più vi piace, quindi premete il tasto C per confermarla.

BALLIAMO, E' TANTO TEMPO CHE NON LO FACCIAMO...

Volete vedere il porcospino azzurro cimentarsi nella breakdance? Allora effettuate il trucco per la Selezione del Livello, quindi resettate il vostro Megadrive e tenete premuto il tasto A per attivare il DEBUG MODE. Fatto questo, andate in un livello qualsiasi e premete A, B e C, dopodiché... godetevi lo spettacolo!

SONIC AND KNUCKLES

GIOCARE A SONIC CON LA CARTUCCIA DI SONIC AND KNUCKLES

Inserite la cartuccia di Sonic 1 nella cartuccia di Sonic & Knuckles e accendete la console: vedrete apparire la scritta "No Way". Ora premete contemporaneamente i tasti A, B e C del joypad. Apparirà una schermata segreta attraverso la quale potrete accedere a inediti livelli bonus utilizzando Sonic oppure Knuckles (per ottenere l'uno o l'altro dovete cambiare il colore delle stelline nelle icone premendo A, B o C). Questa schermata segreta è riconoscibile dalla scritta "Get Blue Spheres" e presenta le opzioni START, LEVEL e CODE. Potete cambiare i codici per accedere a diversi livelli dello stage speciale alterando i numeri e premendo START. Eccovi quindi i codici dei primi quattordici livelli...

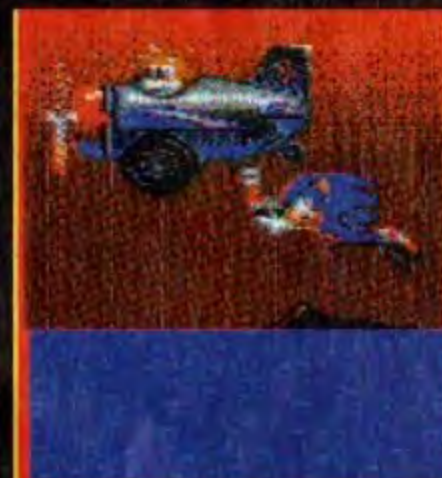
1.	3659	8960	3263
2.	2965	3192	9023
3.	3610	2354	7327
4.	2921	0274	3999
5.	3737	7423	1487
6.	3053	9029	9071
7.	3698	8191	7375
8.	3009	6111	4047
9.	3482	7286	3167
10.	2809	6267	2575
11.	3454	5429	0879
12.	2765	3348	7551
13.	3582	0497	5039
14.	2898	2104	2623

CODICI PER ACTION REPLAY

Dato che per Sonic And Knuckles non ci sono altri trucchi da effettuare con la sola console, eccovi dei codici da usare con l'accrocchio della Datel:

FFFFE 00001	SELEZIONE DEL LIVELLO
FFFE0 90001	DEBUG MODE
FFFE1 20009	VITE INFINITE
FFFE1 80099	CONTINUAZIONI INFINITE
FFFE2 4000F	TEMPO INFINITO

SONIC SPINBALL

MILIARDI AI PUNTI!

Dopo aver completato un livello, tenete premuti A, B e C: così facendo, il vostro punteggio raggiungerà cifre vertiginose!

SONIC CD

SELEZIONE DEL LIVELLO

Durante la visualizzazione della schermata col titolo del gioco, premete SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, B e START. Tutto qui.

MEGA

Signore e signori, ragazze e ragazzi, Batman e Robin, Gianni e Pinotto (okay, basta così o ti mando a pulire i gabinetti del cinema parrocchiale che c'è a pochi passi dalla redazione - Simon), benvenuti al consueto appuntamento con **Megatrix**, la rubrica che vi aiuta a completare giochi più o meno difficili con mezzi nobilissimi (er...) quali la frode e l'inganno. A questo punto ci sta bene la battuta che l'androide **Leon**, in **Blade Runner**, rivolge a quel babbione di Harrison Ford dopo che questi ha accoppato la sua amichetta: "Sei fiero di te, piccolo uomo?" Al che voi potreste rispondere: "Macchissenefrega!"
Massì, dite quello che vi pare, in fondo viviamo ancora in un paese democratico, un paese dove tutti sono liberi di fare quello che vogliono: anche tirare monetine a Log nel giorno del suo ventiduesimo compleanno! Fossero almeno state monete da 500 lire...! Ma non indulgiamo oltre in questi non proprio piacevoli discorsi e passiamo a onorare la tradizione di questa rubrica proponendovi, in primo luogo, l'indirizzo cui potete inviare i vostri trucchi...

Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia

BATTLE CORPS
MEGADRIVE
Selezione del Livello

Andate all'opzione per la partita d'allenamento (Practice Mode) e premete il tasto per inserire la pausa, quindi premete in sequenza B, A, B, A, DESTRA, A, C, SU e START. Una volta iniziato a giocare, sulla schermata per la selezione del personaggio dovrebbe apparire una mappa: da qui potrete selezionare il livello di partenza premendo SU o GIU' sul joypad.

COMBAT CARS
MEGADRIVE USA
Correre su Qualsiasi Tracciato

Andate alla schermata delle opzioni ed evidenziate il riquadro con la scritta EXIT, quindi premete simultaneamente, senza poi mollarli, i tasti A, B e C. A questo punto, premendo START, potrete accedere a tutti e ventiquattro i tracciati del gioco.

FLINK
MEGADRIVE
Opzioni Segrete

Cominciate a giocare come al solito, quindi premete GIU' e START per richiamare il menù delle opzioni. Poi, tenendo schiacciato il joypad verso il basso, premete DESTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA. Se tutto ciò è stato eseguito correttamente, sulla parte bassa dello schermo apparirà un elenco di opzioni intese a togliervi un po' di castagne dal fuoco.

TRIX

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

MEGADRIVE

Selezione del Livello, Pieno di Energia e... Altre Belle Cose

Quando appare il logo della Sega, premete A e B (di seguito) sul joypad per il primo giocatore, quindi B e C (sempre di seguito) sul joypad per il secondo giocatore; cominciate a giocare, inserite la pausa, premete il tasto A (sui comandi che state usando per giocare, s'intende) e voilà, ecco apparire nella parte superiore dello schermo una finestra mediante la quale potrete selezionare qualsiasi livello, fare il pieno di energia o mettervi in grado di passare attraverso i muri.

ROCK 'N' ROLL RACING

MEGADRIVE

Password

Fermate i motori, che ci sono queste belle password da inserire!

• Livello di difficoltà ROOKIE:

6150 QTCV VG8M
WBV0 QZF3 VGYZ
PCD0 STC3 RJ6N
VTN0 MMFB QG6N
QYLH KLCB QDPN

• Livello di difficoltà VETERAN:

XQLW MSCV WGGM
6N5W T8F5 QG6M
KS4C R6CS T5PM
B!2C HQFD T66M
GB9W T!C8 7JPM
RO!W HLFL !9PM
MC5W TLCL 926M
DF3W SMDV 92PM
N25W JLBV 92PA

• Livello di difficoltà WARRIOR:

NJG8 QLCV WG6M
FKI8 RPF3 QG6M
TF58 TRC3 QGPM
GZL8 GZFB QGPM
7FZ8 SNC8 7JPM
4KH8 QHFL !!6M
WJZ8 Q!CL 926M
SBX8 T7DV 92PM
XXX8 J7BV 92PM
5QB8 40D3 92PM
WC27 TTB3 92PM

BATTLEMANIA

MEGADRIVE

Selezione del Livello

Andate alla schermata delle opzioni ed effettuate le seguenti sistemazioni...

- Difficulty su "Normal"
- Control Set su "1"
- Direction su "1 Way"

Fatto ciò, ascoltate i brani "Silence" quattro volte e "Nothing 13" tre volte, quindi date inizio al gioco: potrete così scegliere il livello che più vi aggrada.

EARTHWORM JIM

MEGADRIVE

Opzioni Segrete

Eh sì, anche un verme ha i suoi segreti! Per accedere a un menù di opzioni "truffaldine", inserite la pausa durante la partita e premete A e SINISTRA insieme, B, B, A, A e DESTRA insieme, B, B, A. Fra le tante cose, troverete pure il Cheat Mode segreto di David Perry!

CANNON FODDER
MEGADRIVE
Codici

Okay, mi serve qualcuno che inserisca questi codici, perché da solo proprio non ci riesco, sono troppi. Allora... tu, tu e tu, con me!

MISSIONE	CODICE	NUMERO DI RECLUTE
2	UZHNC	27
3	JHHJI	41
4	OFIJA	56
5	DNKFG	70
6	ATGGF	84
7	NFANH	97
8	CFJCD	99
9	TRVNG	96
10	WYNYB	105
11	DYQRH	86
12	IOMVI	86
13	BIZJF	77
14	GKXJE	92
15	HWZFC	105
16	MMRNE	117
17	TNZBI	128
18	YPXBH	143
19	VZFUE	131
20	GXEVE	146
21	DHNNC	139
22	IJLNB	154
23	TAPFG	168

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
MEGADRIVE
Carrelli Bloccati: Che Fare?

Parecchi lettori hanno denunciato, chi via lettera chi via telefono, una paralisi completa del gioco non appena si raggiunge il livello della miniera abbandonata con i carrelli in corsa su tre binari differenti e i semafori. Ebbene, fino a qualche giorno fa non avremmo saputo che dire a questi poveretti, ma ora lo sappiamo e, per fortuna, sono notizie rassicuranti. L'Activision è infatti al corrente di questo inconveniente, il quale si verifica, a quanto pare, se si selezionano le configurazioni di controllo 2 o 3, ma ha assicurato che selezionando le configurazioni 1 o 4, il gioco fila liscio senza intoppi.

VIRTUA FIGHTER
SATURN
Accesso alle Opzioni Segrete

Per apportare cambiamenti radicali al paesaggio e al ring, non dovete fare altro che premere il joypad verso il basso per dodici volte una volta apparsa la schermata col titolo del gioco. Ora, quando andate alla schermata delle opzioni, scalate fino all'opzione EXIT, ma continuate frattanto a tenere premuto il pad verso il basso: il vostro cursore sparirà e premendo un pulsante qualsiasi accederete allo schermo nascosto.

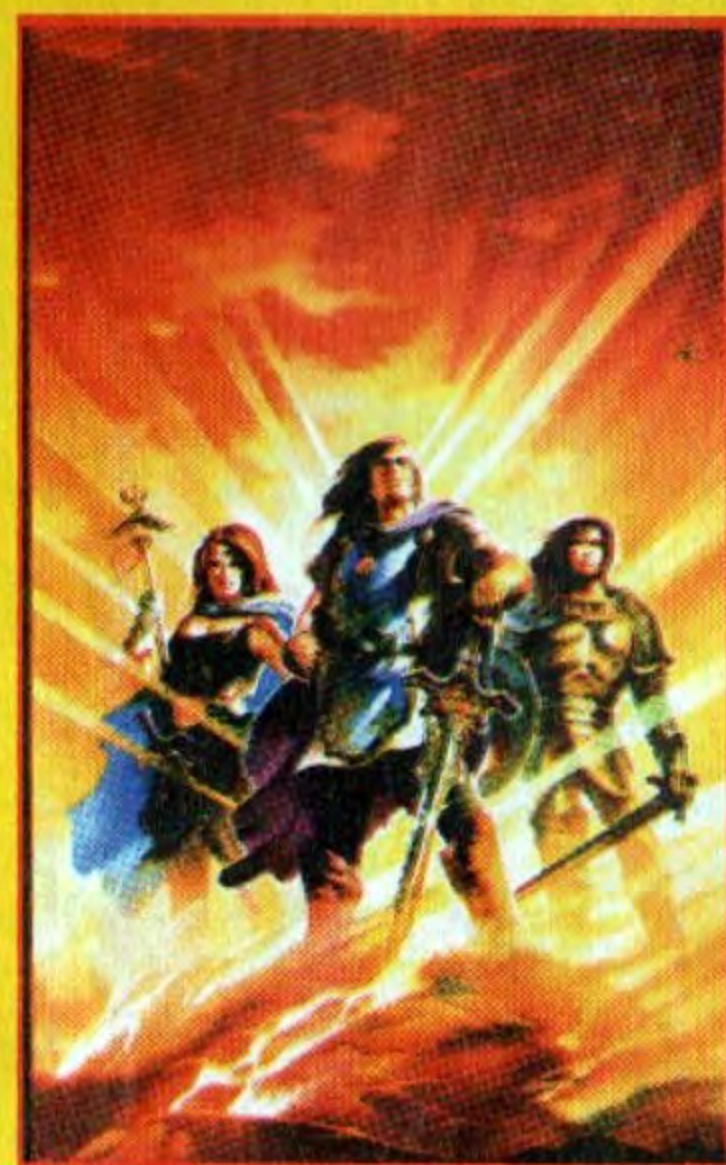
PSYCHO PINBALL
MEGADRIVE
Sotto-Giochi Seduta Stante e Altro Ancora

Per giocare con i sotto-giochi in qualsiasi momento nel corso della partita, inserite la pausa e premete in sequenza B, A, B, B, A, C, A, C. Inoltre, se durante la partita vi punge il vezzo di riportare il numero delle palline alla quantità iniziale, inserite di nuovo la pausa e premete GIU', B, C, B, DESTRA, DESTRA. Davvero un trucco con le... palline.

VIRTUA RACING DELUXE
MEGA 32X
Corsa alla Rovescia

Per ottenere la possibilità di correre su versioni invertite dei tracciati compresi nel gioco, dovete semplicemente vincere tutte e cinque le coppe nelle partite a livello Normal o Hard. Dopo aver fatto ciò con tutte le vetture, tornate alla schermata delle opzioni, evidenziate l'icona di **Virtua Racing** e spingete il joypad verso SINISTRA: l'elenco delle opzioni si farà da parte e il logo vi volgerà le spalle. Buona inversione a tutti!

SHINING FORCE II
MEGADRIVE
A Volte Ritornano

Avete completato il gioco ma vi prudono ancora le mani? Beh, state tranquilli, perché vi offriamo la possibilità di affrontare tutti i più grandi demoni del gioco (Geshp, Cameela, Zeon e Odd Eye, ad esempio) in una singola battaglia decisiva! Per affrontare questa ulteriore sfida, completate il gioco e aspettate che appaia la schermata che mostra i due gioielli insieme a Fin, ma non toccate i comandi; pazientate invece per circa quattro minuti e vedrete così apparire le parole "AND MORE" (traduzione: "ed altro ancora") nella parte bassa dello schermo. A questo punto sarà sufficiente premere il tasto C per fare apparire una nuova schermata in cui ve la vedrete con i suddetti mascalzoni. Occhio però, non usate né Angel Wing né Egress, altrimenti il gioco si resetterà automaticamente.

SYNDICATE
MEGADRIVE
Una Squadra Coi Fiocchi

Ecco un trucco che faciliterà notevolmente la vostra crociata per la conquista del mondo in questo formidabile sparatutto strategico: andando alla schermata delle password e inserendo la parola HACKERSQUAD, otterrete una squadra che oltre ad essere munita di tutto il necessario avrà accesso a qualsiasi paese.

MICRO MACHINES 2
MEGADRIVE
Scorciatoia per il Livello Successivo

Un trucco per **Micro Machines 2**? Ma allora Dio esiste! Scherzi a parte, leggetevi per benino (usiamo il riduttivo, che in questo caso ci sta proprio bene...) quanto segue e non ve ne pentirete. Dunque, una volta giunti alla gara da disputare nel livello intitolato Ceiling Circuits, fate un giro, e quando vi trovate sulla terza trave inclinata verso il basso, colpite la scatola blu e passerete di livello.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
MEGADRIVE
Scorciatoia per la versione Atari 2600 di Pitfall

Se volete farvi una partitina al Pitfall vecchia maniera proprio nel corso della vostra avventura, le righe che state per leggere fanno al caso vostro. All'inizio del quarto livello, dopo aver raggiunto il tappetino elastico più alto, ucciso il serpente e accoppato la creatura sul muro, spiccate un balzo dal margine sinistro della piattaforma; questo salto della fede vi porterà su una piattaforma sulla quale transita uno scorpione dall'aspetto insolito. Essa però ospita anche una porta oltre la quale giace una serie di bonus. Poi, se da qui saltate a sinistra, contro la parete, una ragnatela nascosta vi catapulterà in una stanza segreta dove troverete il passaggio per il vostro tuffo nel glorioso passato della famiglia Pitfall.

BEAVIS AND BUTT-HEAD
MEGADRIVE
Codice Finale

Volete concedere a quei due babbioni di Beavis e Butt-Head la possibilità di andare subito al concerto di GWAR senza tanti patemi? Allora inserite il seguente codice: è quello per l'ultima area...

+Pkhw bFit1 fu-KA

RISE OF THE ROBOTS
MEGADRIVE
Le Mosse Speciali di Supervisor

Non è esattamente il gioco migliore che sia mai passato sui monitor della nostra redazione, ma non si può escludere a priori che qualcuno se ne sia infischiato delle nostre poco lusinghiere considerazioni sul suo conto e l'abbia acquistato. Ecco dunque un paio di sfiziose mosse speciali per quel gran figlio di un cyborg che è Supervisor (se ancora non sapete come controllarlo, procuratevi il numero 14 di **Mega Console**), più la procedura da seguire per effettuarle...

- LIQUIDISATION: GIU', AVANTI, SU.
- SCISSORS KICK: GIU', INDIETRO, SU.

REBEL ASSAULT
MEGA-CD
Cheat Mode

Quando appare il logo della LucasArts, premete SU e A insieme, GIU' e A insieme, SU e A insieme, SU e A insieme, SINISTRA e A insieme, DESTRA e A insieme. Se tutto va bene, sentirete un suono squillante e una voce che esclama "LucasArts". A questo punto, cominciate a giocare: premendo START, appariranno due nuove opzioni: Restore Health e Remove Health. Se poi volete saltare al livello successivo, non dovrete fare altro che premere il tasto C nel corso della partita.